ΤΕΥΧΟΣ 109 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



SPECIAL REVIEW
LIBERATION
ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ ΤΗΣ AMSTRAD



- ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ ATARI ST & FALCON
- ΗΡΘΕ ΤΟ FULL MOTION VIDEO ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA CD 32

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ
ATARI JAGUAR
ΒΡΥΧΗΘΜΟΣ 64-BIT

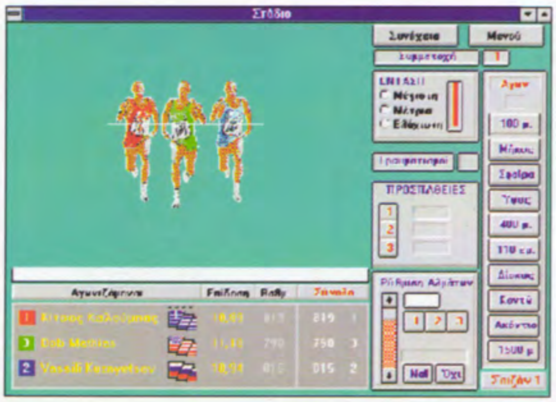


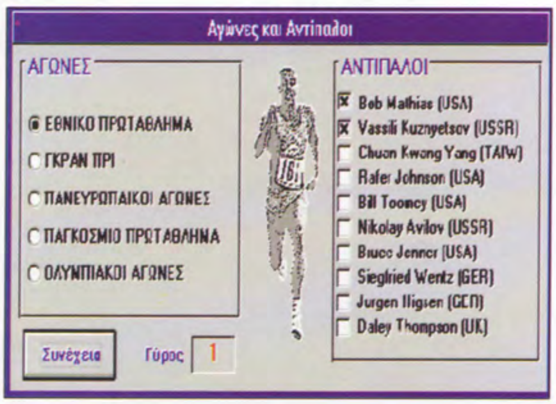
ΑΡΧΙΖΕΙ Ο ΑΓΩΝΑΣ!

...ΘΑ ΑΝΤΕΞΕΤΕ το σκληρό ανταγωνισμό για να φτάσετε στους Ολυμπιακούς Αγώνες;



5.900 δρχ.





Το **DECATHLON** σάς φέρνει αντιμέτωπους με τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών, στο πιο σκληρό αγώνισμα του στίβου. Δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε. Αλλωστε, όπως θα διαπιστώσετε, στους συγκεκριμένους αγώνες όλα... επιτρέπονται.

ΤΟ ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ SPIN ΓΙΑ IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ DECATHLON

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

*Παρακαλώ, στείλτε μου με αντικαταβολή το παιχνίδι **DECATHLON**. Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... ΤΚ ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

SPIN SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238.672-5, fax: 9216.847

ΤΩΡΑ, ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ

MSL
Micro Software Library

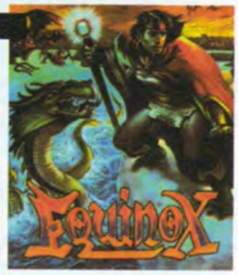
ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΙΤΛΩΝ VIDEO GAMES ΤΗΣ SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

MegaDrive
Amiga
SNES
NES
GameGear
GameBoy
PC CD
MasterSystem



SNES





SNES

SNES



SONY
ELECTRONIC PUBLISHING™



Amiga CD32
PC CD
Sega CD

Sega CD
Genesis
SNES
NES
GameGear
GameBoy



Sega CD
MegaDrive
Amiga





Sega CD
Genesis
SNES
NES
GameGear
GameBoy

FULL MOTION VIDEO CARTRIDGES ΓΙΑ AMIGA CD 32, CD-I

ΟΛΑ ΤΑ VIDEO GAMES ΓΙΑ

AMIGA **CD32**

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ:

- ✓ALIEN BREED SE + Q WAK
- ✓PROJECT X SE+F 17 CHALLENGE
- ✓HUMANS 1 + 2
- ✓ELITE II FRONTIER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΜΑΣ Η' ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΜΕ FAX ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ:

ΤΙΤΛΟΣ:.. x ....ΔΡΧ.
ΤΙΤΛΟΣ:.. x ....ΔΡΧ.
ΤΙΤΛΟΣ:.. x ....ΔΡΧ.
ΣΥΝΟΛΟ:...................... ΔΡΧ.
ΟΝΟΜΑ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. ΤΗΛ.:..........................
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ: ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ* ☐ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ* ☐
DINERS ☐ MASTERCARD ☐ VISA ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐
ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΡΤΑΣ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΛΗΞΕΩΣ ΚΑΡΤΑΣ:............................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ

* Οι παραγγελίες επιβαρύνονται με 1.000 δρχ. για έξοδα συσκευασίας και αποστολής

MSL
Micro Software Library

Αγ. Κωνσταντίνου 40 • ΑΙΘΡΙΟ - Μαρούσι
151 24 Αθήνα • Τηλ.: 68.93.590 • Fax: 68.93.589

109

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Μιχάλης Καρδάσης
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακασιάνου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Φρόσω Ξιξή, Χριστόδουλος Ελευθερίου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης,
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

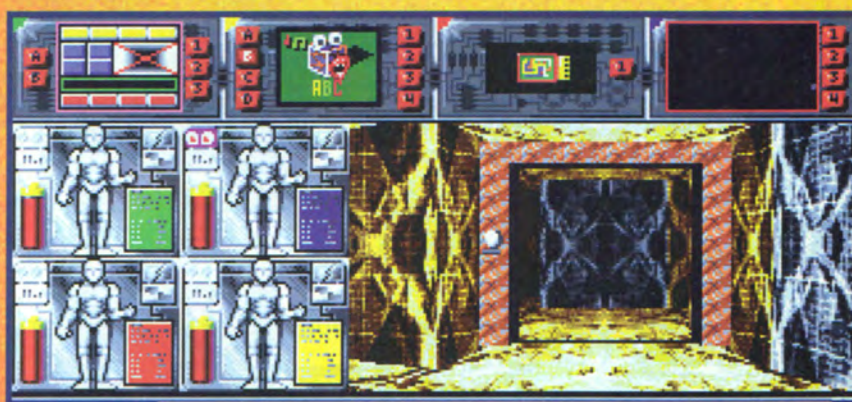
PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



ROLE PLAYING GAMES

92

Αλλαγές και τολμηρές καινοτομίες στους φανταστικούς κόσμους.



LIBERATION

Επειτα από δύο ολόκληρα χρόνια αναμονής, η συνέχεια του Captive έρχεται στις οθόνες σας.

36

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

PIXEL*mania*

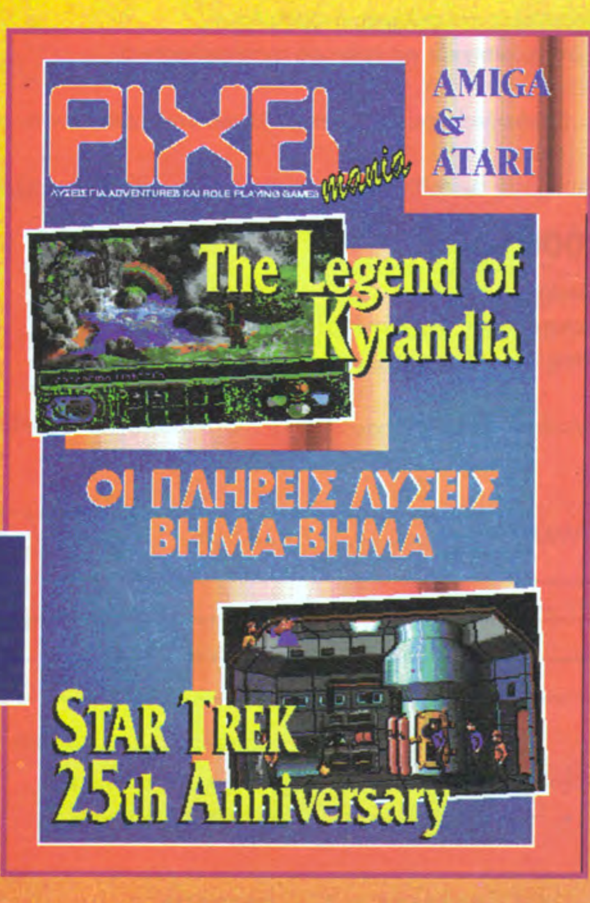
Οι πλήρεις λύσεις των:
Legend of Kyrandia
Star Trek 25th Anniversary



ATARI JAGUAR

Σας παρουσιάζουμε, κατ' αποκλειστικότητα, τη νέα σούπερ κονσόλα της Atari.

16



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη Σύνταξη 7
Hints'n'Tips 86
On-Line 88

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica 10
Software Flash 30
RPG News 90

GAME REVIEWS

COMPUTER SPECIAL REVIEW 36

LIBERATION

SOFTWARE REVIEWS 59

LION HEART – ART OF FIGHTING II – STAR DUST – MICROCOSM – ALIEN 3 – GLOBAL DOMINATION – CARLOS – SENSIBLE SOCCER – CLIFFHANGER – PUGSY – QUINGO – ETERNAL CHAMPIONS – TIME LOCK – LAMBORGHINI – FANTASY FLYER

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

CONSOLE TEST 16

ATARI JAGUAR

TEST AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ 20

FULL MOTION VIDEO CD 32, ACCELERATORS, TRACKBALL, LIGHT PEN

TEST ATARI ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ 26

ΘΕΜΑ RPG 92

Τολμηρές καινοτομίες στους φανταστικούς κόσμους

PIXELWARE

Αλληλογραφία 44
Public Domain 50
Αγγελίες 55
Κουπόνια 57

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ**..................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.............................. **ΗΛΙΚΙΑ**..............................

ΥΠΟΓΡΑΦΗ.............................. **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**..............................

❑ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300 δρχ.** ❑ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.** Σύνολο..........................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Κάποια μέρα, ενώ έκανα την εβδομαδιαία μου βόλτα στη Στουρνάρη για να δω γνωστούς, φίλους και συνεργάτες, ρωτάω κάποιον καταστηματάρχη: "Τελικά, τι θα γίνει με αυτό το Jaguar, θα το φέρετε κάποτε;" Ο άνθρωπος έδειχνε να τα 'χει λίγο χαμένα. "Μα το έχουμε στη βιτρίνα, δεν το πρόσεξες;" μου απάντησε. Πού να σας τα λέω, τον εξανάγκασα να το πακετάρει και να μας το δώσει για παρουσίαση, απειλώντας τον ότι θα έστελνα το Μανεσιώτη έξω από το μαγαζί του. Αν μπορούσε, ας έκανε κι αλλιώς. Και να, άλλη μία αποκλειστικότητα από το Pixel για όλους εσάς που... Jaguar ακούγατε και Jaguar δεν βλέπατε!

Πάσχα έρχεται, οπότε όλο και κάποιο μεγαλύτερο χαρτζιλίκι θα πέσει. Ειδικά αν φέρετε και καλούς βαθμούς, τότε να δείτε τι έχει να γίνει! Αν δεν έχετε κάτι άλλο στο νου σας να αγοράσετε και θέλετε με αυτά τα χρήματα να αναβαθμίσετε τον υπολογιστή σας με κάποια μνήμη, κάποιον accelerator κ.λπ., δεν έχετε παρά να δείτε δυο-τρία "νόστιμα πραγματάκια" που έχουμε ετοιμάσει για σας, στα δύο τεστ περιφερειακών. Ετσι, για να μην είναι παραπονεμένοι ούτε οι Amigαδες ούτε οι Atarαδες...

Αλήθεια, θυμάστε που είχαμε συναντηθεί πριν από δύο χρόνια σε κάποιο υπόγειο του, καταπληκτικού τότε, Captive; Σαν κάτι να θυμάστε... Ε, είναι καιρός να δώσουμε νέο ραντεβού σε κάποιο μπουντρουμάκι του Liberation ή Captive II. Παίξτε το παιχνίδι και, αν κολλήσετε κάπου, μη στεναχωριέστε γιατί μόλις το τελειώσουμε (κοντά είμαστε) θα σας παρουσιάσουμε την πλήρη λύση του παιχνιδιού. Ε καλά, τουλάχιστον ένα μέρος της λύση, γιατί το παινίδι είναι τεράστιο.

Και αν όλα αυτά δεν σας συγκινούν, μπορείτε να μάθετε τα προβλήματα που απασχολούν τους φίλους αναγνώστες στη στήλη της Αλληλογραφίας και, πού ξέρετε, ίσως βρουν απάντηση και ορισμένες δικές σας απορίες. Και τώρα, παιχνίδι! Στις στήλες των reviews, είναι σίγουρο ότι κάθε gamer θα βρει το παιχνίδι που θα κεντρίσει το ενδιαφέρον του περισσότερο από κάποιο άλλο. Γούστα είναι αυτά! Πάντως, άξιο προσοχής είναι το Microcosm σε Amiga CD 32, το οποίο μπορεί ως υπόθεση να μη λέει και πολλά, αλλά από άποψη γραφικών... δεν παίζεται!

Η ύλη μας, βέβαια, δεν τελειώνει εδώ. Μπορείτε να γυρίσετε και στις υπόλοιπες σελίδες, αν δεν με πιστεύετε. Απλώς εγώ θα πρέπει να σταματήσω την πολυλογία μου, για να διαβάσετε το τεύχος που μόλις αγοράσατε. Α, να μην ξεχάσω: ΚΑΛΟ ΠΑΣΧΑ και... αντί για δύο κιλά αρνάκι, αυτή τη φορά φάτε τρία. Ετσι είναι, ή τρώμε ή παίζουμε!

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD

Το PIXEL και η AMSTRAD HELLAS σας παρουσιάζουν το SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ με 7 ΜΕΓΑΛΑ ΜΟΥΣΙΚΑ ΔΩΡΑ!

Απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις μας και κερδίστε:



1ο ΔΩΡΟ:
ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟΣΥΝΟΛΟ AMSTRAD MINI-4000

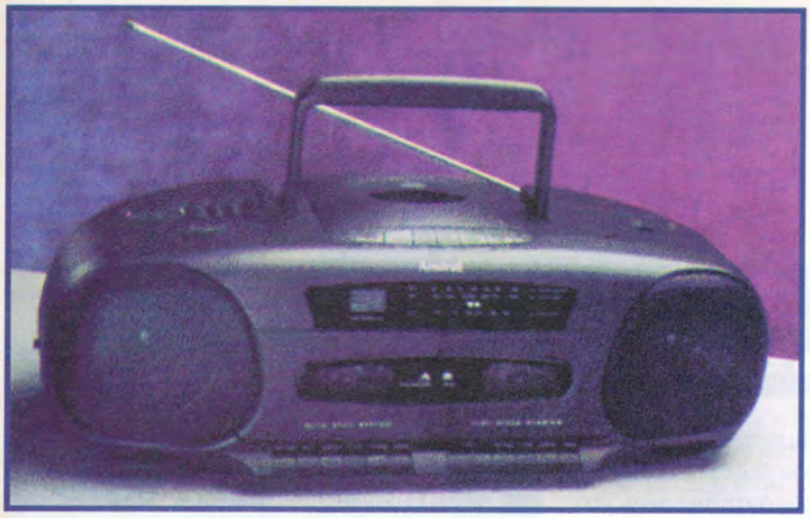
Διπλό κασετόφωνο, graphics equalizer με 3 μπάντες και τηλεχειριστήριο, ηχεία δύο δρομών 60 Watts, στερεοφωνικό ψηφιακό ραδιόφωνο και compact disk.

Προσφορά της AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια δύο μήνες και θα δημοσιευθεί στα τεύχη (Απριλίου & Μαΐου) του PIXEL. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 11-5-94, στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής, μόνο με ένα δελτίο, (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές) όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρίας Compupress A.E., Amstrad Hellas και των καταστημάτων MICROPOLIS). Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχτούν οι επτά τυχεροί που θα διεκδικήσουν τα δώρα μας. Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει ένα στερεοφωνικό ηχοσύνολο Amstrad Mini-4000, ο δεύτερος ένα φορητό στερεοφωνικό ραδιοκασετόφωνο Amstrad MCD-100 και οι επόμενοι πέντε νικητές από ένα Walkman Amstrad PS-140.

Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) στις 18.5.94, παρουσία του συμβολαιογράφου Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Τα αποτελέσματα της κλήρωσης και οι σωστές απαντήσεις θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουνίου. Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 15.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, θα έχει ήδη κληρωθεί ο πρώτος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.



2ο ΔΩΡΟ:
ΦΟΡΗΤΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ AMSTRAD MCD-100

Στερεοφωνικό ραδιόφωνο, graphics equalizer με 3 μπάντες, διπλό κασετόφωνο, ηχεία δύο δρόμων και compact disk.
Προσφορά του καταστήματος MICROPOLIS, Στουρνάρη 49, Αθήνα, Τηλ.: 3641911



3ο έως 7ο ΔΩΡΟ:
WALKMAN AMSTRAD PS-140

Στερεοφωνικό ραδιόφωνο και dynamic bass system
Προσφορά των καταστημάτων MICROPOLIS ΠΕΙΡΑΙΑ, Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, MICROPOLIS ΚΗΦΙΣΙΑΣ, Παπαδιαμάντη 10, Τηλ.: 8085858.

Οι ερωτήσεις που δημοσιεύουμε είναι τέσσερις και επικαλούνται τις μουσικές και ιστορικές γνώσεις σας, κάτι απλό για εσάς... Πάμε, λοιπόν, τα δώρα σάς περιμένουν. **ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!**
Στείλτε το δελτίο με τις σωστές απαντήσεις και τα στοιχεία σας στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα με την ένδειξη: **SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Σημειώστε με **x** τη σωστή απάντηση

ΕΡΩΤΗΣΗ 1
Ποιος είναι ο μαύρος βασιλιάς της SOUL;
- ❑ BARRY WHITE
- ❑ STEVIE WONDER
- ❑ JAMES BROWN

ΕΡΩΤΗΣΗ 2
Ποιο αγγλικό μουσικό συγκρότημα έμεινε στην ιστορία με το όνομα "ΣΚΑΘΑΡΙΑ";
- ❑ BEATLES
- ❑ ANIMALS
- ❑ ROXY MUSIC

ΕΡΩΤΗΣΗ 3
Ποια η ημερομηνία εορτασμού του Πάσχα του 1993;
- ❑ 18-4-1993
- ❑ 11-4-1993
- ❑ 25-4-1993

ΕΡΩΤΗΣΗ 4
Ποια εταιρία ενσωμάτωσε, το 1993, σε μοντέλο της PC 386 SX μια κονσόλα Mega Drive;
- ❑ SEGA
- ❑ AMSTRAD
- ❑ COMMODORE

ΟΝΟΜΑ:..
ΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......................................Τ.Κ.:....................ΤΗΛ.:....................
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ:..
ΗΜ/ΝΙΑ:..

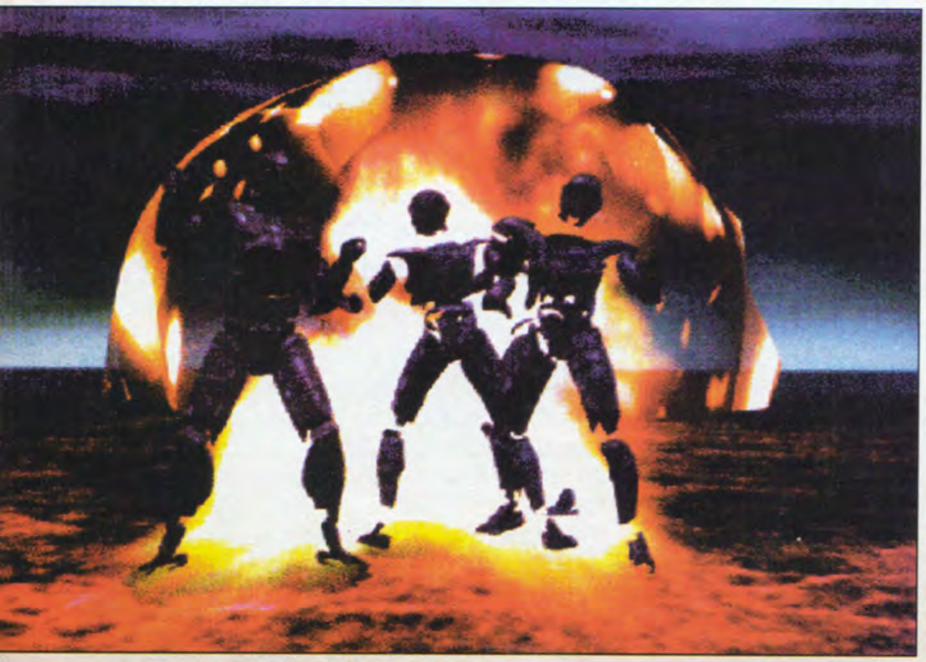
TERRA INFORMATICA

Η Silicon Graphics εισβάλλει στη βιομηχανία των παιχνιδιών

Εταιρίες όπως οι Acclaim, Argonaut, Electronic Arts, Gremlin, Ocean, Sega και US Gold αναπτύσσουν τα παιχνίδια τους χρησιμοποιώντας συστήματα της Silicon Graphics. Σε μια πρόσφατη συνάντηση, διοργανωμένη από τους gurus της Silicon Graphics, οι προαναφερόμενες εταιρίες δικαιολόγησαν με τα έργα τους το δυσθεώρητο κόστος αυτών των συστημάτων.

Η Silicon Graphics ισχυρίζεται ότι οι χρόνοι ανάπτυξης (και κατ' επέκταση, το κόστος ανάπτυξης) μειώνονται στο ελάχιστο. Το συμπέρασμα που προέκυψε από τη συνάντηση είναι ότι με ένα Silicon workstation η δουλειά ενός χρόνου γίνεται μέσα σε ένα μήνα. Το γεγονός αυτό, λογικά, θα έπρεπε να οδηγήσει σε μείωση του κόστους των παιχνιδιών για τον αγοραστή, κάτι που δεν ισχύει σήμερα. Αυτό σημαίνει ότι κάποιοι άλλοι λόγοι (και όχι το κόστος ανάπτυξης) είναι υπεύθυνοι για την υψηλή τιμή των παιχνιδιών.

Το παιχνίδι που έκλεψε την παράσταση στη συνάντηση ήταν το Scavenger 4, η συνέχεια του γνωστού MicroCosm, και φυσικά η δημιουργία των γραφικών έγινε σε workstation της Silicon Graphics. Ενας από τους υπεύθυνους για τα γραφικά αποκάλυψε ότι η κατασκευή των γραφικών για ένα μεγάλο αριθμό επιπέδων διήρκεσε μόνο μία μέρα. Το γεγονός αυτό θέτει και άλλο ένα ερώτημα: αφού η κατασκευή γραφικών υψηλής ποιότητας απαιτεί σήμερα πολύ λιγότερο χρόνο από ό,τι στο παρελθόν, γιατί οι developers δεν αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στο σχεδιασμό του gameplay; Σε κάθε περίπτωση, η χρησιμοποίηση των workstations της Silicon Graphics δεν μπορεί παρά να οδηγήσει στην κατασκευή τέλειων, από πλευράς αισθητικής, παιχνιδιών. Ας ελπίσουμε μόνο ότι θα δοθεί ίσο βάρος στο περιεχόμενο όσο και στη μορφή.



Amiga Top Ten

1. CANNON FODDER (VIRGIN)
2. MORTAL KOMBAT (VIRGIN)
3. WINTER OLYMPICS (US GOLD)
4. JURASSIC PARK (OCEAN)
5. FRONTIER ELITE II (GAMETEK)
6. PREMIER MANAGER 2 (GREMLIN)
7. ZOOL 2 (GREMLIN)
8. ALIEN BREED 2 (TEAM 17)
9. F117 NIGHT HAWK (MICROPROSE)
10. F1 (DOMARK)

Super NES Top Ten

1. TURTLES-TOURNAMENT FIGHTERS (KONAMI)
2. ALADDIN (NINTENDO)
3. FLASHBACK (SONY)
4. MARIO ALL STARS (NINTENDO)
5. STREET FIGHTER II TURBO (NINTENDO)
6. TOP GEAR 2 (KEMCO)
7. MAJOR TITLE (KISS UK)
8. MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)
9. SUPER MARIO KART (NINTENDO)
10. NIGEL MANSELL (NINTENDO)

Mega Drive Top Ten

1. SENSIBLE SOCCER (SONY)
2. TOE JAM & EARL 2 (SEGA)
3. DR ROBOTNIK'S MACHINE (SEGA)
4. TURTLES-TOURNAMENT FIGHTERS (KONAMI)
5. ZOMBIES (KONAMI)
6. DRAGON'S REVENGE (TENGEN)
7. ALADDIN (SEGA)
8. SONIC SPINBALL (SEGA)
9. STREET FIGHTER II SCE (SEGA)
10. MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)

TERRA INFORMATICA

Νέα φορητή κονσόλα από τη Sega

Το Multi-Mega, ένα από τα μυστικά της Sega, αποκαλύφθηκε στο φετινό Las Vegas CES. Συνδυάζοντας, στο ίδιο κουτί, ένα Mega Drive και ένα Mega CD, αποτελεί ένα μικρό και καλαίσθητο φορητό compact σύστημα. Το CDX διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά ενός κανονικού φορητού CD, που σημαίνει ότι έχετε τη δυνατότητα να ακούτε τα μουσικά CDs σας χωρίς να χρειάζεστε TV. Το Multi-Mega θα κυκλοφορήσει επίσημα τον Απρίλιο, αλλά όχι σε μεγάλες ποσότητες. Η τιμή του υπολογίζεται στις 350 λίρες Αγγλίας, ενώ στο πακέτο θα υπάρχει ένα joypad των 6 buttons, ένας τίτλος Mega Drive και ένας τίτλος Mega CD.



Ολογράμματα και πειρατεία

Η IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) λαμβάνει μέτρα κατά της πειρατείας CD, η οποία, σύμφωνα με έρευνες, έχει αυξηθεί δραματικά τα τελευταία χρόνια. Σύμφωνα με την IFPI, ο αριθμός των πειρατικών CDs που αντιγράφηκαν ή εισήχθησαν στη Μ. Βρετανία, κατά τη διάρκεια του 199 ξεπερνά τις 700.000. Το ί διο πρόβλημα καλούντα να αντιμετωπίσουν κα οι κατασκευαστέ παιχνιδιών για υπ λογιστές ή κονσ λες. Μία τουλάχ στον εταιρία δηλώ νει ότι έχει πάρει μέ τρα που θα εμποδί σουν την αντιγραφή των CDs.



Η Disctronics ανακοίνωσε πρόσφατα ότι η εκτύπωση έγχρωμων ολογραμμάτων στα CDs καθιστά αδύνατη την αντιγραφή τους χωρίς εξειδικευμένο και πανάκριβο εξοπλισμό.

Παρόλο που τα αντιγραμμένα CDs θα δουλεύουν κανονικά, οι καταναλωτές (και όχι μόνο) θα μπορούν εύκολα να εντοπίσουν τα πειρατικά αντίγραφα.

Η Disctronics ισχυρίζεται ότι η μέθοδος των ολογραμμάτων δεν αυξάνει το κόστος ανάπτυξης ενός CD.

Απομένει, φυσικά, να δούμε τις αντιδράσεις και των άλλων εταιριών στο καυτό πρόβλημα της πειρατείας. Δύσκολοι καιροί για αντιγραφείς...

Υψηλές συχνότητες και επιδόσεις για την Amiga

Η Great Valley Products ανακοίνωσε λεπτομέρειες για ένα νέο accelerator, τον A4000 GForce 040.

Ο εν λόγω επιταχυντής χρησιμοποιεί τον 68040 σε συχνότητα λειτουργίας 40 MHz και μπορεί να δεχτεί μέχρι 128 MB 32-bit Fast RAM.

Μία ειδική υποδοχή παρέχει τα κατάλληλα σήματα για ένα SCSI II module, το οποίο, σε συνεργασία με πολύ γρήγορους σκληρούς δίσκους, μπορεί να επιτύχει ταχύτητες μεταφοράς της τάξης των 10 MB/sec.

Ο επιταχυντής τοποθετείται στις A3000T και A4000T και πρόκειται να κυκλοφορήσει λίαν συντόμως.

TERRA INFORMATICA

Επιστρέφοντας στο παρελθόν

Όσοι κάτοχοι Amiga έχουν κάνει upgrade από το Commodore 64 και αναπολούν τις παλιές καλές μέρες, δεν έχουν παρά να προμηθευτούν το A64 Package v3 της Questronix.

Παρόλο που οι προηγούμενες εκδόσεις ήταν shareware, η v3 είναι ένα εμπορικό πακέτο.

Συν τοις άλλοις, περιέχει ένα μικρό κουτί που επιτρέπει τη σύνδεση των σειριακών περιφερειακών του Commodore 64 (disk drives και εκτυπωτές).

Η νέα έκδοση είναι συμβατή με όλα τα μοντέλα της Amiga και προσφέρει μεγαλύτερη ταχύτητα εξομοίωσης, καλύτερο ήχο, υποστήριξη fast loader και συμβατότητα GEOS για τις Amiga οι οποίες στηρίζονται στον 68000. Ως Commodore 64, το σύστημα μπορεί να δει μέχρι 2 MB RAM. Χρησιμοποιώντας συνοδευτικά προγράμματα μεταφοράς αρχείων, μπορείτε να μεταφέρετε όλα τα παιχνίδια και τις προγραμματιστικές σας απόπειρες από τις δισκέτες του 1541, ενώ άλλα utilities σας επιτρέπουν να μετατρέψετε προγράμματα του C64 σε κώδικα μηχανής του 68000.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Questronix, PO Box 34065, Hartford CT 06134-0265, τηλ.: 010 203 666 8260.

Nintendo και Project Reality

Παρά τις αμφιβολίες για το μέλλον του Project Reality, η Nintendo φαίνεται να προχωρά ακάθεκτη στην ανάπτυξη της νέας 64-bit κονσόλας.

Το νέο σύστημα αναμένεται να κυκλοφορήσει το 1995 και θα χρησιμοποιεί τεχνολογία από τρεις ιαπωνικές εταιρίες: NEC, Toshiba και Sharp. Περισσότεροι από 8 εκατομμύρια RISC επεξεργαστές έχουν παραληφθεί από τη Nintendo, η οποία αναπτύσσει, κατά τα λεγόμενά της, τη νέα γενιά παιχνιδομηχανών.

TERRA INFORMATICA

Hitachi CD-ROMs

Μια σειρά από CD-ROMs αναμένεται να κυκλοφορήσουν από τη Hitachi, με αρκετά καλές επιδόσεις. Το βασικό μοντέλο θα είναι το XM4101, το οποίο θα έχει access time 300 miliseconds και ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 317 KB/sec και, όπως όλα τα μοντέλα της σειράς, θα απαιτεί SCSI interface. Το αξιοσημείωτο όμως είναι ότι υπάρχει και software (driver), το οποίο θα επιτρέπει να συνδεθεί με A1500, A200, A3000 και A4000, ώστε να αποκτηθεί πρόσβαση σε μια σειρά CDs για PCs, Macintosh, CD32 και CDTV. Φυσικά, δεν θα δίνει πρόσβαση σε software του CD 32, σκεφτείτε όμως τον όγκο clipart και public domain που κυκλοφορεί σε CDs.

Προβλήματα για την 3DO Company



Εξαιτίας των απογοητευτικών πωλήσεων του 3DO, η μετοχή της 3DO Company μειώθηκε στα 23 δολάρια από 37 που ήταν τον περασμένο Δεκέμβριο. Παρ' όλα αυτά, η εταιρία διατηρεί την αισιοδοξία της και ισχυρίζεται ότι έχει συνάψει συμφωνίες υποστήριξης με άλλους 100 κατασκευαστές software, από τη στιγμή που το πρώτο 3DO της Panasonic κυκλοφόρησε στην αγορά. Αν τα στοιχεία αληθεύουν, ο αριθμός των κατασκευαστών που έχουν δηλώσει υποστήριξη στο 3DO ανέρχεται στους 500.

TERRA INFORMATICA

Accelerator και 486 emulator για Falcon030

Η Wizztronics διαθέτει στην αγορά μια κάρτα επιτάχυνσης για το Falcon, ονόματι Barracuda 040. Η standard σύνθεση περιλαμβάνει ένα 68EC040 σε συχνότητα λειτουργίας 16 MHz και 8 KB εσωτερική cache. Κυκλοφορούν επίσης οι εκδόσεις με το 68EC040/33 και 68040/33. Ο χαρακτηρισμός EC σημαίνει ότι ο συγκεκριμένος 68040 στερείται μαθηματικού συνεπεξεργαστή. Οι κάτοχοι της standard σύνθεσης θα μπορούν να αναβαθμίσουν την κάρτα με κάποια από τις δύο εκδόσεις του 68040 (EC ή όχι) σε συχνότητα λειτουργίας 33 MHz.

Η έκδοση των 33 MHz θα περιλαμβάνει λογισμικό που θα επιτρέπει την εναλλαγή από 16 στα 33 MHz, χωρίς να χρειάζεται επανεκκίνηση του υπολογιστή.

Η προαιρετική 32 bit Memory Expansion Card, η οποία συνδέεται απευθείας στο Barracuda 040, είναι σε θέση να χειριστεί μέχρι 128 MB Fast RAM (συμβατή με αυτή του TT), η οποία θα λειτουργεί σε zero wait states, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα burst mode για την ταχύτερη δυνατή λειτουργία του επεξεργαστή.

Ο επιταχυντής συνδέεται απευθείας στο expansion bus του Falcon και αντικαθιστά τελείως τον υπάρχοντα επεξεργαστή, ενώ παράλληλα συνεργάζεται αρμονικά με τα υπόλοιπα κυκλώματα, διατηρώντας τη συμβατότητα.

Οσον αφορά στο πρόβλημα χρονισμού που είχαν οι πρώτες εκδόσεις του Falcon, η Wizztronics έχει προβλέψει την τοποθέτηση του chip 74F08 που λύνει το πρόβλημα (οι νέες εκδόσεις του Falcon δεν παρουσιάζουν τέτοιο πρόβλημα).

Εξαιτίας του μεγέθους της κάρτας επιτάχυνσης, το Barracuda 040 δεν μπορεί να τοποθετηθεί κατευθείαν στο κουτί του Falcon. Η Wizztronics λύνει και αυτό το πρόβλημα με τη διάθεση ενός άλλου κουτιού. Οι τιμές περιλαμβάνονται στον πίνακα.

Η Wizztronics αποφάσισε να προχωρήσει στην ανάπτυξη μιας κάρτας εξομοίωσης PC με τον επεξεργαστή 486.

Η κάρτα με τον 486, σε συχνότητα λειτουργίας 33 MHz, θα συνδέεται απευθείας στο expansion bus του Falcon (σε αυτή την περίπτωση δεν απαιτείται αλλαγή κουτιού).

Χάρη σε μία ειδική υποδοχή της κάρτας, οι χρήστες θα μπορούν να συνδέσουν και το Barracuda 040.

Σε αυτή την περίπτωση, όμως, θα πρέπει να αλλάξουν και κουτί. Ο 486 emulator αναμένεται να κυκλοφορήσει στο τελευταίο τέταρτο του 1994.

Barracuda 040 16 MHz 68EC040 (βασική σύνθεση)	$650
Upgrade σε 68EC040 33 MHz	$150
Upgrade σε 68040 33 MHz	$300
RAM Expansion Card με memory management controller	$300
Switch Kit	$5

Golden Game Gear

Το ακριβότερο Game Gear παρουσιάστηκε σε βρετανικό κατάστημα κατά τη διάρκεια των Χριστουγέννων. Αντί 55.000 λιρών, κάποιος μπορούσε να αγοράσει ένα συνηθισμένο Game Gear σε μια πανάκριβη θήκη. Το "περιτύλιγμα" ήταν κατασκευασμένο από χρυσό 18 καρατίων, ενώ δεν έλειπαν τα διαμάντια (46 καρατίων). Κατασκευασμένο από την εταιρία David Moris International, το προϊόν παρουσιάστηκε ως το "υπέρτατο δώρο για τα παιδιά των υπερ-πλούσιων". Τι άλλο θα δούμε;



OVERDRIVE 1200

Το OVERDRIVE γίνεται πιο γρήγορο, μεγαλύτερο και κομψότερο. Η μονάδα που δοκιμάσαμε πριν από λίγο καιρό, εξελίχθηκε αρκετά: νέος controller, που επιτρέπει ταχύτητα μεταφοράς 30% υψηλότερη από το προηγούμενο (1.500 KB/sec που σε ορισμένες περιπτώσεις θα φτάσουν και τα 2.5 MB/sec). Το μοντέλο διατίθεται τώρα και με 250 MB ή 340 MB σκληρό δίσκο IDE, ενώ έχει υποστεί και αισθητικές μετατροπές. Το OVERDRIVE έχει δοκιμαστεί εξαντλητικά και φαίνεται να είναι ένα εξαιρετικά αξιόπιστο, γρήγορο περιφερειακό. Με τις νέες χωρητικότητες του αναμένεται να λύσει οριστικά τα προβλήματα χώρου των χρηστών της A1200.

Ο επίπεδος κόσμος της τηλεόρασης



Η Panasonic παρουσίασε στο CES μία τηλεόραση, ονόματι Flat Vision TV, η οποία μπορεί να τοποθετηθεί χωρίς πρόβλημα στον τοίχο, μια και έχει βάθος μόνο 4 ίντσες.

Σε αντίθεση με τις άλλες επίπεδες τηλεοράσεις, στις οποίες χρησιμοποιούνται τεχνολογίες LCD ή plasma, η νέα Flat Vision TV χρησιμοποιεί μια νέα τεχνολογία active beam matrix.

Η τεχνολογία αυτή, εκτός από καθαρότητα και ζωντάνια των χρωμάτων, επιτρέπει τη θέαση από μεγαλύτερη γωνία.

Στη Flat Vision, η εικόνα σχηματίζεται με το βομβαρδισμό του φωσφόρου από ηλεκτρόνια.

Ωστόσο, αντίθετα με το CRT, η Flat Vision χωρίζει την οθόνη σε 10.000 τμήματα και σε κάθε τμήμα αντιστοιχεί μια ηλεκτρονική ακτίνα.

ΠΟΛΕΜΟΣ COMMODORE-SEGA

Θα θυμάστε τη διαφήμιση της PEPSI κατά της Coca-Cola, όπως προβλήθηκε στη χώρα μας όταν πρωτοεμφανίστηκε... Αν δεν έχετε υπόψη σας, τέτοιες αντιπαραθέσεις σε άλλες χώρες εντάσσονται στα πλαίσια του θεμιτού ανταγωνισμού. Για του λόγου το αληθές, σας παραθέτουμε την παρακάτω φωτογραφία, με μία λίαν προκλητική διαφήμιση της Commodore για την Amiga CD 32. "Θα πάρει αιώνες στη SEGA να γίνει τόσο καλή" αναφέρει η γιγαντοαφίσα της Commodore, η οποία έχει τοποθετηθεί σε εμφανές σημείο, δίπλα στα γραφεία της SEGA, στο Λονδίνο...



Interactive vest: κοντά στη virtual reality

Στην προσπάθειά της να κερδίσει ένα μερίδιο της αγοράς των περιφερειακών που σχετίζονται με τη virtual reality, η Aura Systems παρουσίασε ένα από τα πρώτα προϊόντα VR για τη βιομηχανία των video games.

Το Interactor χρησιμοποιείται από τον παίκτη σαν γιλέκο, το οποίο δένει στη μέση και ανιχνεύει κάθε ηχητικό σήμα από το παιχνίδι. Ετσι, ενεργοποιείται ένας ειδικός μηχανισμός μέσα στο γιλέκο, ο οποίος διοχετεύει ανάλογες δονήσεις στο σώμα του παίκτη. Υπάρχει ειδική επιλογή για τη ρύθμιση της έντασης των τραντανγμών, ανάλογα με την καταπόνηση που αντέχει ο παίκτης.

Το Interactor θα κυκλοφορήσει μέσα στο χρόνο, ενώ η τιμή του υπολογίζεται γύρω στα 90 δολάρια.



Sannyvale, CA, 18 Αυγούστου 1993. Η ATARI ανακοινώνει επίσημα σε συνέντευξη Τύπου την ύπαρξη του Jaguar, της πρώτης κονσόλας 64-bit η οποία θα κυκλοφορήσει πρώτα στη New York και στο San Fransisco. Αυτό που προκαλεί αίσθηση είναι η συμφωνία της ATARI με την IBM. Η γαλάζια κυρία θα κατασκευάζει το Jaguar σε δικό της εργοστάσιο στην Carlotte της North Carolina. Η μετοχή της ATARI εκτοξεύεται αυτόματα στα ύψη και ο Tramiel δηλώνει περιχαρής ότι θα διαθέσει 45.000.000 δολάρια για την προώθηση της super console. Πραγματικά, η ATARI ανακαλύπτει το marketing και "βομβαρδίζει" τους Αμερικανούς, χρησιμοποιώντας όλα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Η διαφήμιση

ATARI Jaguar
Βρυχηθμός 64-bit

Η ATARI βγαίνει, επιτέλους, από τη χειμερία νάρκη και, παρουσιάζοντας το Jaguar, εισέρχεται με αξιώσεις στην απαιτητική όσο και ανταγωνιστική αγορά των video games.

● του Η. Μανεσιώτη



δείχνει να έχει αποτέλεσμα, μια και η ATARI μετά τα Χριστούγεννα αδυνατεί να καλύψει τη ζήτηση. Το Jaguar κατάφερε να κερδίσει τις καρδιές των Αμερικανών (σύμφωνα με ισχυρισμούς της ATARI έχουν πωληθεί περισσότερες από 40.000 κονσόλες), ενώ σάρωσε τα βραβεία του CES.

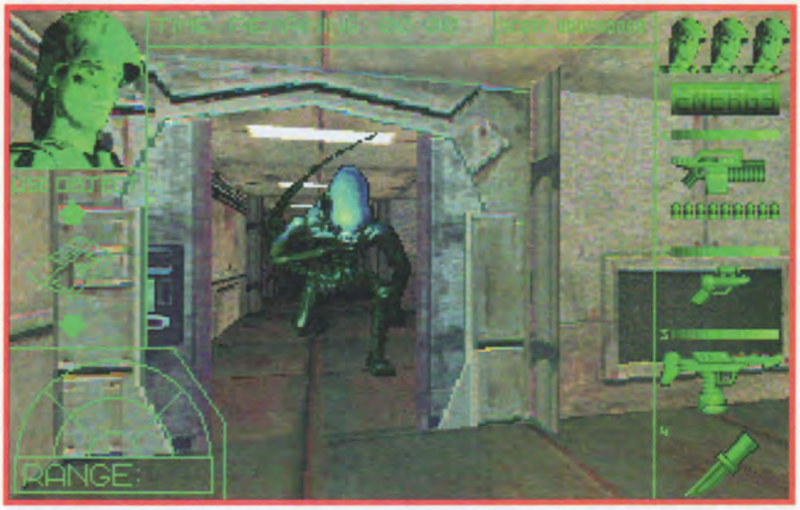
Η Ευρώπη ζει, φυσικά, τον απόηχο των γεγονότων, μια και η ATARI δεν είναι ακόμη έτοιμη να καλύψει και υπερατλαντική ζήτηση.

Πρώτες εντυπώσεις

Είχαμε στη διάθεσή μας, δυστυχώς για λίγες ημέρες, ένα από τα πρώτα Jaguar που έφθασαν στην Ελλάδα και σπεύδουμε να σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις μας. Δεν χρειάζεται, πιστεύω, να περιγράψουμε το εξωτερικό περίβλημα. Οι φωτογραφίες αποδεικνύουν με το παραπάνω τη βελτίωση των σχεδιαστών της ATARI. Το Jaguar κερδίζει το χρήστη με την πρώτη ματιά, χάρη στην κομψή σχεδίασή του και το μαύρο χρώμα με το εντυπωσιακό λογότυπο. Οταν καταφέραμε να "ξεκολλήσουμε" από το joypad, αποφασίσαμε να διαπιστώσουμε ιδίοις όμμασι τις "φήμες" για το πρωτοποριακό hardware.

Η πρόσβαση στο εσωτερικό του Jaguar είναι ευκολότερη από ό,τι θα πίστευε κάποιος, ο οποίος έχει προσπαθήσει να εισχωρήσει στα ενδότερα ενός συστήματος της Atari. Μην ξεχνάτε, όμως, ότι το Jaguar κατασκευάζεται από την IBM, η οποία έχει δεδομένη "φιλοσοφία" σε αυτό το θέμα. Λίγες βίδες (4 για την ακρίβεια) και η θωράκιση από παρεμβολές (το Jaguar πληροί, φυσικά, τις προδιαγραφές FCC) χωρίζουν το χρήστη από την πλακέτα, η οποία παρουσιάζει μεγάλο βαθμό ολοκλήρωσης. Τα chips που ξεχωρίζουν με την πρώτη ματιά είναι το ATARI Jaguar CPU (TOM), το ATARI Jaguar DSP (JERRY) και ο 68000 της Motorola σε συχνότητα λειτουργίας 16 MHz (στην ουσία, λειτουργεί στα 13.3 MHz).

Το όλο σύστημα είναι "κτισμένο" με βάση μια 64-bit πολυεπεξεργαστική αρχιτεκτονική RISC, ενώ το data path των 64-bit εξασφαλίζει ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων της τάξης των 106.4 MB/sec. Αυτό εξασφαλίζει την ταχύτατη και απρόσκοπτη επικοινωνία των επιμέρους επεξεργαστών του Jaguar, οι οποίοι δομούνται σε δύο custom chips ονόματι TOM και JERRY. Ως αποτέλεσμα, το Jaguar είναι ένα σύστημα υπερυψηλών επιδόσεων, μη συγκρινόμενο με τον ανταγωνισμό (το 32-bit 3DO, για παράδειγμα, έχει σχεδόν την υποδιπλάσια επεξεργαστική ισχύ). Ο TOM είναι ένα ολοκληρωμένο, το οποίο ενσωματώνει τέσσερα διαφορετικά chips: τον DRAM memory controller, τον Object Processor, το GPU (Graphics Processor Unit) και το Blitter. Ο DRAM controller ελέγχει τα 16 MBits (2 MBytes) της fast page mode RAM του Jaguar και αναλαμβάνει τη μεταφορά των δεδομένων από το cartridge ή το CD-ROM στη μνήμη με εκπληκτική ταχύτητα. Ο Object Processor χρησιμοποιείται για τη δημιουργία εκπληκτικών 3D textured και shaded γραφικών σε real time. Για παράδειγμα, στο CyberMorph οτιδήποτε υπάρχει στο fractal τοπίο σχεδιάζεται, καθώς ο χρήστης πετά προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση. Τίποτα δεν είναι αποθηκευμένο στη μνήμη, ενώ όλα συμβαίνουν τόσο γρήγορα, που ο χρήστης δεν αντιλαμβάνεται καν ότι εκείνη τη στιγμή το Jaguar σχεδιάζει αντικείμενα στην οθόνη.



Alien vs Predator

Το GPU είναι ένας επεξεργαστής γραφικών με απόδοση 27MIPs, ο οποίος χρησιμοποιεί 4 KBytes zero wait-state SRAM και συνεργάζεται στενά με το Blitter για την παραγωγή και τη χρήση ειδικών εφέ (texture mapping, morphing, warping, lighting, transparency). Ο Blitter είναι ικανός για την εκτέλεση όλων των λογικών πράξεων σε εκπληκτική ταχύτητα και υποστηρίζει Z-buffering και Gouraud shading. Ο JERRY είναι το δεύτερο custom chip του Jaguar, το οποίο ασχολείται αποκλειστικά με τον ήχο και χρησιμοποιεί ένα DSP (Digital Signal Processor) με 8 KB zero wait-state SRAM, το οποίο αποδίδει 27MIPs. Ο παραγόμενος ήχος είναι φυσικά stereo 16-bit, ποιότητας CD. Ο "φτωχός" 68000 δεν έχει φυσικά ρόλο κεντρικού επεξεργαστή, αλλά περιορίζεται στον έλεγχο των λιγότερο σημαντικών λειτουργιών όπως η ανάγνωση του joypad και η μεταφορά των ανάλογων δεδομένων στα κυρίαρχα chips.

Η ανάλυση που δίνει το Jaguar είναι 720x576 (σε σύ-





Cybermorph

γκριση με 640x480 του 3DO), ενώ η παλέτα των 32-bit εξασφαλίζει περισσότερα από 16 εκατομμύρια χρώματα, χωρίς περιορισμούς στην εμφάνιση από το hardware.

Το ROM cartridge έχει χωρητικότητα 48 MBits (6 MBytes) ασυμπίεστων ή συμπιεσμένων δεδομένων. Η μέθοδος συμπίεσης την οποία χρησιμοποιεί το Jaguar είναι μια βελτιωμένη έκδοση του JPEG και, σύμφωνα με υπολογισμούς, τα 48 MBits συμπιεσμένου κώδικα αντιστοιχούν σε 400 MBits (50 MBytes)!

Το Jaguar δέχεται επίσης και double speed CD-ROM drive, το οποίο συνδέεται στο cartridge port και υποστηρίζει CD Audio, CD+G και Photo CD. Η σύνδεσή του στο Jaguar δεν εμποδίζει τη χρησιμοποίηση cartridges, μια και το ίδιο το CD-ROM drive διαθέτει δικό του cartridge port. Η Atari έχει εξασφαλίσει την άδεια για χρήση του CinePak από τη SuperMac Technologies, που σημαίνει ότι είναι δυνατή η θέαση ταινιών συμπιεσμένων σε CD με τη μέθοδο MPEG. Αυτό που δεν γνωρίζουμε ακόμη είναι ο βαθμός συμβατότητας με τις ταινίες που κυκλοφορούν ήδη για το CD-I της Philips. Το CD-ROM drive θα είναι διαθέσιμο την άνοιξη και θα τιμάται περίπου 200 δολάρια. Για την επικοινωνία με τον έξω κόσμο, το Jaguar διαθέτει δύο controller ports που υποστηρίζουν ψηφιακά και αναλογικά interfaces, στις οποίες, εκτός από joypad, μπορούν να συνδεθούν πληκτρολόγιο, lightgun και mouse. Στο πίσω μέρος της κονσόλας, βρίσκουμε, εκτός από την είσοδο τροφοδοσίας, την έξοδο σήματος RF (για σύνδεση με τηλεόραση) και τις θύρες DSP και AV. Ηδη, έχει κατασκευαστεί το πρώτο interface, το οποίο θα τις χρησιμοποιεί. Το Cat Box της γνωστής ICD συνδέεται κατευθείαν σε αυτές τις θύρες και παρέχει όλες τις βασικές εξόδους που θα χρειαστεί ο αγοραστής: S-Video, Composite Video, αναλογικό RGB Video, Left και Right audio out, stereo headphones, RS-232, ComLynx και DSP.

Checkered Flag



Η RS-232 θα συνδέει το Jaguar με modems, ενώ η ComLynx θα συνδέει μεταξύ τους άλλα Jaguar ή Lynx σε multiplayer παιχνίδια. Εχει αρχίσει ήδη η προσέγγιση των developers, προκειμένου να εξασφαλιστεί η υποστήριξη αυτών των θυρών. Μελλοντικά σχέδια αφορούν στην κατασκευή MIDI interface και εσωτερικού modem. Το Cat Box κοστίζει 50 δολάρια και θα κυκλοφορήσει στις αρχές Μαΐου. Οι δυνατότητες όμως του Jaguar δεν σταματούν εδώ. Η ATARI ετοιμάζει περιφερειακά Virtual Reality και συζητά τις πιθανότητες καλωδιακής σύνδεσης για τα multiplayer παιχνίδια, ενώ εργάζεται πυρετωδώς για την κατασκευή του Jaguar 2 και τη χρησιμοποίηση του υπάρχοντος hardware σε υπολογιστή. Δεν γνωρίζω εάν το τελευταίο σχέδιο έχει δρομολογηθεί για το άμεσο μέλλον, αλλά η υπόσχεση και μόνο είναι αρκετή για να ερεθίσει τη φαντασία.

Software

Η επιτυχία μιας κονσόλας εξαρτάται κυρίως από την υποστήριξη των κατασκευαστών video games και φυσικά από την ποιότητα των παιχνιδιών που κυκλοφορούν για το συγκεκριμένο format. Παιχνίδια όπως το Sonic και το Mario Bross φέρουν σημαντικό μέρος της ευθύνης για την επιτυχία των συστημάτων της Sega και της Nintendo αντίστοιχα. Αυτή τη στιγμή η ATARI έχει εξασφαλίσει την υποστήριξη μεγάλου αριθμού κατασκευαστών (δημοσιεύσαμε ένα μέρος της λίστας στη στήλη "Terra Informatica" του προηγούμενου Pixel), ενώ νέες συμφωνίες συνάπτονται με ικανοποιητικούς ρυθμούς.

Εκτός από την αναγνώριση των τεράστιων δυνατοτήτων του Jaguar, οι κατασκευαστές βρίσκουν λογικές τις απαιτήσεις της ATARI για καταβολή δικαιωμάτων, σε σύγκριση πάντα με άλλες εταιρίες του χώρου. Με δεδομένη λοιπόν την αθρόα υποστήριξη των κατασκευαστών, απομένει να δούμε ένα παιχνίδι ικανό να προωθήσει το Jaguar. Προς

το παρόν, αυτό που ξεχωρίζει είναι το Alien vs Predator, ένα παιχνίδι βασισμένο σε δύο χαρακτήρες ισάριθμων ταινιών της 20th Century Fox. Το Alien vs Predator επιτρέπει στον παίκτη να επιλέξει το χαρακτήρα που τον αντιπροσωπεύει μεταξύ του Alien, του Predator και ενός Marine Corporal. Κάθε φορά καλείται να επιβιώσει ενός αγώνα ζωής και θανάτου με τους άλλους δύο χαρακτήρες, ενώ η στρατηγική που ακολουθείται καθορίζεται κατά το μεγαλύτερο μέρος από τις ικανότητες του χαρακτήρα τον οποίο ελέγχει ο παίκτης. Για παράδειγμα, ο Alien μπορεί να σκαρφαλώσει στους τοίχους, ο Predator βλέπει τέλεια στο σκοτάδι και ο Marine Corporal είναι ειδικός στους υπολογιστές. Το παιχνίδι έχει καταπλήξει τους πάντες, ενώ ο ειδικός Τύπος δημοσιεύει διθυραμβικές κριτικές. Αλλοι σημαντικοί τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν το 1994 είναι το Return to Zork, Doom: Evil Unleashed, Flashback, Kick Off 3, Zool 2, Soccer Kid κ.ά. Προς το παρόν, διατίθενται οι εξής τίτλοι: Cybermorph, Evolution: Dino Dudes, Trevor McFur in the Crescent Galaxy, Raiden, Checkered Flag, Club Drive, Alien vs Predator, Tiny Toon Adventures, Tempest 2000 και Kasumi Ninja.

Το παιχνίδι που συμπεριλαμβάνεται στο πακέτο είναι το Cybermorph, όπου ο χρήστης επιβαίνει ενός διαστημοπλοίου, το οποίο αλλάζει σχήμα ανάλογα με την ταχύτητα, και καλείται να σώσει τους επιζώντες ενός μακροχρόνιου πολέμου. Για να το κατορθώσει, θα πρέπει να εξερευνήσει περίπου 40 πλανήτες αποφεύγοντας ταυτόχρονα τα εχθρικά σκάφη. Η ταχύτητα είναι εκπληκτική, αλλά το παιχνίδι δεν είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να δώσει το Jaguar. Κατά τη γνώμη μου, αυτό που θα έπρεπε να υπάρχει στο πακέτο είναι το Alien vs Predator. Οσον αφορά στις τιμές των παιχνιδιών, σύμφωνα με διαβεβαιώσεις της ATARI, θα κυμαίνονται από 50 έως 80 δολάρια.

Τι μέλλει γενέσθαι

Η ATARI κάνει μετά από χρόνια μια σωστή κίνηση και, το σημαντικότερο, ανακαλύπτει το marketing. Το Jaguar είναι ένα εν δυνάμει best seller στην αγορά των παιχνιδομηχανών. Εντυπωσιακό configuration, χαμηλή τιμή (αναρωτιέμαι αν η ATARI κερδίζει κάτι από τα 250 δολάρια) και, το σπουδαιότερο, απουσία ανταγωνισμού στην κατηγορία. Οι πωλήσεις του 3DO ήταν απογοητευτικές (για να χρησιμοποιήσουμε μια επιεική έκφραση) και οι κολοσσοί του χώρου (Nintendo και Sega) δεν έχουν ετοιμάσει ακόμη την απάντηση. Το Project Reality και το Saturn έχουν δρομολογηθεί για το 1995 και μέχρι τότε ίσως να έχει κυκλοφορήσει το Jaguar 2. Η ATARI έχει όλο το χρόνο να κερδίσει σημαντικό μερίδιο της αγοράς, αν συνεχίσει την προώθηση του συστήματος με τους σημερινούς ρυθμούς. Σημαντικά ατού είναι, χωρίς αμφιβολία, η συνεργασία με την IBM στον τομέα της κατασκευής και οι άριστες σχέσεις με την Time Warner. Επίσης, αν παρατηρήσει κανείς τις διαφημίσεις του Jaguar στον ξένο Τύπο, θα προσέξει τη φράση "MADE IN USA" με έντονα γράμματα. Το γεγονός ότι η ATARI διακηρύττει με υπερηφάνεια τον τόπο κατασκευής δεν είναι τυχαίο. Η ψύχωση ενός ολόκληρου κράτους (βλέπε USA) με τους Ιάπωνες είναι το στοιχείο στο οποίο ποντάρει το μέλλον της εταιρίας ο Tramiel. Το Jaguar είναι η μόνη κονσόλα που κατασκευάζεται εξ ολοκλήρου από αμερικανικά χέρια και αυτό, κατά τη γνώμη των διαφημιστών της ATARI, είναι ένα ατού, το οποίο χρήζει ιδιαίτερης προβολής.



Trevor McFur in the Crescent Galaxy

Πάντως, όποιος και να είναι ο λόγος, κατά την περίοδο των Χριστουγέννων πουλήθηκαν τόσα Jaguar όσα υπολόγιζε η ATARI να πουλήσει μέχρι τα τέλη Ιανουαρίου.

Ως αποτέλεσμα, η εταιρία αναβάλλει για περίπου δύο μήνες την "επίθεση" στην Ευρώπη, μια και δεν είναι ακόμα σε θέση να καλύψει τη ζήτηση στην Αμερική. Αποτελεί αυτό ένδειξη για την πορεία του Jaguar; Ιδωμεν...

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το κατάστημα ATHENS CLUB (Μπόταση 10, τηλ.: 3639338), που μας διέθεσε το Jaguar για τη δοκιμή.

Alien vs Predator



Μέρες του Πάσχα έρχονται και πολλοί θα σκέφτεστε πώς να ...επενδύσετε το δώρο σας ή ...των γονιών σας. Σας παρουσιάζουμε, λοιπόν, ένα αρκετά μεγάλο πλήθος περιφερειακών και επεκτάσεων για διάφορα μοντέλα της Amiga.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA

Ψηφιακό Video από το Full Motion του CD 32 και μια σειρά χρήσιμων περιφερειακών, που έχουν ως στόχο να δώσουν μια επαγγελματική όψη στην Amiga.

• του Γ. Κακαλέτρη



Microbotics 1230 XA, Amiga 1200 Accelerator

Από τις πρώτες στιγμές εμφάνισης της Amiga 1200, έγινε προφανής ο στόχος μιας σειράς εταιριών να της δώσουν αυτό που της έλειπε για να μπορέσει να ολοκληρώσει πολύ σοβαρές εφαρμογές. Δύο από αυτές, η Microbotics και η GVP, δίνουν εδώ και αρκετό καιρό στους χρήστες της δυνατότητες που μόνο λίγα συστήματα παρουσιάζουν! Από το κατάστημα "Εγκέφαλος Computers", προμηθευτήκαμε ένα τέτοιο μαγικό κουτάκι ώστε να δούμε τι μπορεί να κάνει. Συγκεκριμένα, δοκιμάζουμε τον M1230XA της Microbotics, σε ένα από τα πιο ακριβά configurations στα οποία μπορεί να συντεθεί.

Η κάρτα περιέχει τον 68030 της Motorola, σε πλήρη μορφή (δηλαδή; με MMU που είναι χρήσιμη για προγράμματα χειρισμού virtual memory ή debugging του συστήματος) στη συχνότητα των 50 MHz. Μαζί δε με αυτόν στην υπερβολικά συνωστισμένη πλακέτα υπάρχει ο 68882 μαθηματικός συνεπεξεργαστής της Motorola, επίσης στους 50 μεγάκυκλους. Ολα αυτά για να δείξουν τη δύναμή τους (και θα καταλάβετε παρακάτω τι σημαίνει αυτό) συνοδεύονται από 4 MBytes 32 bit RAM στα 70 ns. Μη σας τρομάζουν όμως τα παραπάνω, γιατί τον M1230XA μπορεί κάποιος να τον προμηθευτεί και σε πολύ οικονομικότερες εκδόσεις με ανάλογα καλές επιδόσεις.

Η κάρτα εγκαθίσταται στο κάτω μέρος της A1200, στη θύρα στην οποία υπό κανονικές συνθήκες θα συνδέσει κανείς 32 bit RAM. Ετσι αν έχετε μια τέτοια, θα πρέπει να την αφαιρέσετε, αφού ο accelerator προτιμά τη δική του μνήμη. Το μεγάλο μέγεθος της πλακέτας κάνει λίγο δύσκολη την τοποθέτησή της, όμως το ότι δεν χρειάζεται να ανοιχτεί ο υπολογιστής είναι ένα αρκετά σημαντικό

πλεονέκτημα. Ομως, η σύνδεσή της δεν είναι το μόνο που πρέπει να κάνει κάποιος για να τη χρησιμοποιήσει. Μάλιστα, στην περίπτωσή μας, που τα jumpers πάνω στην πλακέτα ήταν σε λανθασμένες θέσεις και δεν μας δόθηκε συνοδευτικό εγχειρίδιο, αντιμετωπίσαμε αρκετές δυσκολίες και στιγμές αγωνίας!

Ενα πρόγραμμα, το οποίο έρχεται στη δισκέτα που συνοδεύει τον επιταχυντή, είναι αυτό που θα ενεργοποιήσει τη μνήμη του. Αυτό δεν είναι και πάρα πολύ βολικό, αφού θα πρέπει υποχρεωτικά να το χρησιμοποιήσει κάποιος για να πάρει τη RAM του. Το πρόγραμμα Degrader, έπειτα από αρκετό κόπο, μας βοήθησε να ξεπεράσουμε και αυτό το πρόβλημα, δίνοντάς μας τη μνήμη κατά την εκκίνηση. Αυτό θα χρειαστεί για να μεταφερθούν πολλά κομμάτια του λειτουργικού και τα buffers του σκληρού στη FAST RAM και όχι στην CHIP, δίνοντας αρκετά καλύτερες επιδόσεις.

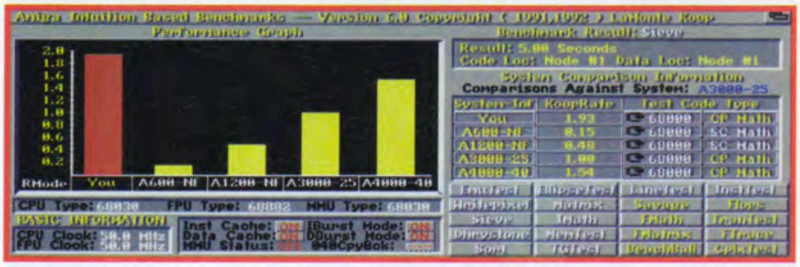
Η μνήμη RAM εγκαθίσταται, όπως θα καταλάβατε, πάνω στην πλακέτα του επιταχυντή. Συγκεκριμένα αποτελείται από ένα SIMM, το οποίο μπορεί να έχει διάφορες χωρητικότητες - δεν είναι κάποιο από τα τυπικά μεγέθη της αγοράς, γι' αυτό θα πρέπει κανείς να το παραγγείλει μαζί με τον M1230XA. Αυτή είναι, όμως, συνήθης απαίτηση των επιταχυντών για Amiga. Στο δικό μας το SIMM ήταν των 4 MB, η ελάχιστη την οποία πιστεύουμε ότι θα θέλει κάποιος χρήστης, όμως σύμφωνα με κάποιες πληροφορίες (όχι επίσημα εξακριβωμένες, αφού δεν είχαμε το manual) η πλακέτα μπορεί να "κατοικηθεί" από 1 έως και 128MB RAM (μπορούμε να εγγυηθούμε για τα 32 MB).

Η CPU μπορεί να είναι κατ' επιλογή 68030 και 68EC030. Η δεύτερη επιλογή είναι αρκετά πιο φθηνή από την πρώτη και στερείται μόνο της μονάδας διαχείρισης μνήμης, η οποία, όπως έχει δηλώσει επίσημα η Commodore, δεν πρόκειται ποτέ να χρησιμοποιηθεί από το Amiga DOS. Οσοι έχουν βλέψεις σε χρήση GigaMem ή Enforcer, MungWall κ.λπ., θα τη χρειαστούν. Η συχνότητα του ρολογιού μπορεί να είναι 25, 33, 40 και 50 MHz, αυξάνοντας διαδοχικά το κόστος της.

Ο μαθηματικός επεξεργαστής δεν είναι υποχρεωτικός, δίνοντας τη δυνατότητα σε κάποιους που δεν θα τον χρειαστούν (πολλά προγράμματα, όπως αυτά της ζωγραφικής, επεξεργασίας κειμένου κ.λπ., δεν θα τον λάβουν υπόψη τους, ενώ σχεδόν όλα τα προγράμματα έχουν κάποια έκδοσή τους που θα δουλεύει πολύ καλά και χωρίς αυτόν) να μειώσουν σημαντικά το κόστος. Οσοι όμως δουλεύουν raytracing, επεξεργασία εικόνας ή CAD, μπορούν να διαλέξουν μεταξύ 68881 και 68882 σε συχνότητες από 20 έως και 60 MHz (ανάλογα με την FPU). Να σημειωθεί εδώ ότι η διαφορά τιμής αυξάνει εκθετικά με τη συχνότητα, αφού ο 68882 στα 60 κοστίζει τα διπλά αυτού στα 40.

Καλά τα τεχνικά στοιχεία, αλλά τελικά τι κάνει αυτό το αρκετά ακριβό εξάρτημα; Μα φυσικά μετατρέπει την 1200άρα σε πύραυλο, σε όλους τους τομείς: γραφικά, επεξεργασία εικόνας, απόκριση στο λειτουργικό, προγραμματισμό, DTP, DTV κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ. Οι μετακινήσεις γραφικών, η ανανέωση της οθόνης, η απόκριση του σκληρού δίσκου, η επεξεργασία δεδομένων επιταχύνονται κατά 2 έως και 6 φορές.





Microbotics 1230 XA, Amiga 1200 Accelerator.

Στην πράξη οι αλλαγές λόγω του M1230XA γίνονται εμφανείς από την κίνηση παραθύρων και μενού μετά τις πρώτες, κιόλας, εντολές του ποντικιού στο Workbench της A1200. Στη συνέχεια ακολούθησε το Imagine 2, το οποίο έδειξε ότι τα καταφέρνει 1.8 φορές πιο γρήγορα από ό,τι στην Amiga 3000/25 MHz. 1.6 φορές πιο γρήγορα τα κατάφερε το ProWrite, σε μια προσπάθεια επανακαθορισμού των στοιχίσεων ενός κειμένου μεγέθους 800 KBytes περίπου. Περίπου σε αυτή την τιμή κινήθηκαν και οι επιδόσεις όλων των προγραμμάτων, δηλαδή από 1.5 έως 1.8 της A3000/25, ενώ λίγο χαμηλότερη ήταν η συνολική απόδοση του ScalaIC στην προσπάθειά του να παίξει ένα αρκετά μεγάλο animation από το δίσκο: 1.1 φορές καλύτερη επίδοση από την A3000/25 (λόγω του SCSI σκληρού δίσκου της τελευταίας). Αυτό όμως που μας ξάφνιασε αρκετά ήταν η διαφοροποίηση των επιδόσεων του σκληρού!

Συγκεκριμένα, στην Amiga 1200 που δοκιμάσαμε τον M1230XA, είχαν συνδεθεί δύο IDE σκληροί δίσκοι της Western Digital 3.5 ιντσών, με τη βοήθεια του ειδικού kit της Power Systems που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο PIXEL.

Ο ένας, 325 MB, ο Caviar 2340, με τη βοήθεια του SysInfo 3.22, έδινε, πριν από τη σύνδεση του M1230XA, ταχύτητα μεταφοράς 1100 KB/sec, μια αρκετά αξιοπρεπή επίδοση, ενώ ο Caviar 2420 μας έδινε 1350 KB/sec. Μετά τη σύνδεση του accelerator οι τιμές αυτές έγιναν 1780 και 1850 Kilobytes/δευτερόλεπτο αντίστοιχα.

Βέβαια τα διαγράμματα που παραθέτουμε μιλούν καλύτερα, όμως όλα αυτά ανατρέπονται αν δεν χρησιμοποιηθεί FAST RAM με τον M1230XA, καθιστώντας προφανή την ανάγκη χρήσης κάποιου utility ώστε να συνδέεται η μνήμη στο σύστημα πριν από την εκκίνηση, όταν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί σε κάποιο autoboot παιχνίδι.

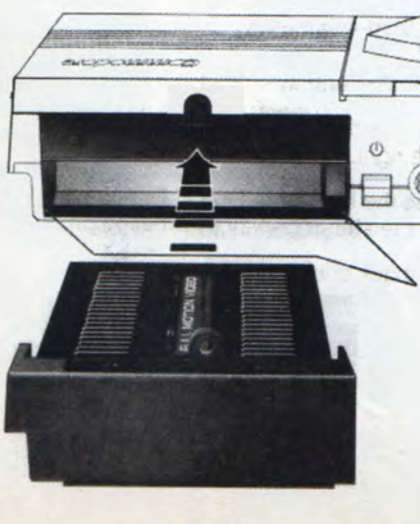
Συνολικά, μπορούμε να πούμε ότι οι κατά μέσο όρο ε-



FULL MOTION VIDEO, Amiga CD 32

πιδόσεις της κάρτας της Microbotics είναι 9.5 φορές αυτές μιας Amiga με 68000/7.14 MHz χωρίς FAST RAM, 4 φορές μιας 1200 χωρίς FAST RAM, 1.6 φορές της A3000 και ίσες με αυτές της A4000/040 (σε προγράμματα που δεν κινούν συνεχώς την οθόνη και δεν χρησιμοποιούν μαθηματικό συνεπεξεργαστή). Αρκετά καλά, έτσι δεν είναι;

Πριν κλείσουμε το θέμα αυτό, πρέπει να αναφέρουμε ότι πάνω στην πλακέτα του M1230XA "κατοικεί" και ένα ρολόι πραγματικού χρόνου, το οποίο θα λείπει αρκετά από τους ισχυρούς χρήστες της Amiga 1200. Ενας λόγος ακόμα για να τον προτιμήσει κανείς...



Αν θέλετε λοιπόν και εσείς να δώσετε φτερά στην Amiga σας, μπορείτε να παραγγείλετε τον Microbotics 1230XA, στη διάταξη που σας ενδιαφέρει, ανάλογα με τις ανάγκες και την οικονομική σας δυνατότητα, από το κατάστημα Εγκέφαλος Computers, Σολωμού και Μπόταση στα Εξάρχεια, τηλ. 3646695.

FULL MOTION VIDEO, Amiga CD 32

Ενας από τους πρώτους στόχους της Commodore όταν εμφάνισε το CD 32 ήταν να του δώσει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει τη νέα τεχνολογία στο χώρο του video: FULL MOTION VIDEO, πλήρως κινούμενη εικόνα, απευθείας από CD! Αυτό, το οποίο φαινόταν αδύνατο πριν από λίγα χρόνια.

Η εναπόδοση εικόνας με κίνηση 25 frames/δευτερόλεπτο, λόγω της πολύ χαμηλής ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων από CD (150 KB/sec στα τυπικά CD και 300 KB/sec στα διπλής ταχύτητας), έγινε δυνατή χάρη στην ανάπτυξη ενός υπέροχου αλγορίθμου συμπίεσης από ένα γκρουπ ειδικών. Τώρα πλέον το CD μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση 74 λεπτών κινούμενης εικόνας και ήχου, και να πάρει τη θέση της βιντεοκασέτας, όπως ακριβώς έκαναν και τα CDs στο χώρο του ήχου. Οι μεγάλες εταιρίες ανακοίνωσαν εδώ και αρκετό καιρό την υποστήριξη του νέου standard και έχουν ήδη κυκλοφορήσει αρκετές ταινίες τους σε CDs.

Η Commodore είχε το CD. Το μόνο που έλειπε ήταν το hardware το οποίο θα αναλάμβανε την αποσυμπίεση των δεδομένων από αυτό. Η σχεδίασή του άρχισε ταυτόχρονα με την εμφάνιση του CD 32 και, αν και το πρωτότυπο εμφανίστηκε αρκετά νωρίτερα, μόνο 2 μήνες πριν κυκλοφόρησε ευρέως στην αγορά, λόγω μερικών προβλημάτων που έπρεπε να λυθούν οριστικά:

Πρόκειται για μια μικρή compact κάρτα η οποία θα προστεθεί στην υποδοχή της θύρας επέκτασης του CD 32. Δεν θα δώσει κάποια νέα έξοδο στην "κονσόλα", όμως θα τροποποιήσει αρκετά το software που χειρίζεται το CD ώστε να αποκτηθεί η δυνατότητα χειρισμού video CDs. Οι περισσότερες ταινίες θα παίζονται αυτόματα από το σύστημα, όμως κάποια CD που θα περιέχουν περισσότερα του ενός θέματα θα μπορούν να επιλεχθούν από το πρόγραμμα. Μέσω του χειριστηρίου, με τα καλά σχεδιασμένα πλήκτρα (από τις καλές δουλειές της Commodore) υπάρχουν οι δυνατότητες Fast Forward και Rewind, ενώ απεικονίζεται και τέλεια παγωμένη εικόνα η οποία μπορεί να κινηθεί καρέ-καρέ. Φυσικά, υπάρχει παύση και αργή κίνηση. Το μόνο που μένει είναι να φτάσουν και τα video CDs εδώ... Τότε το FMV module θα γίνει ένα από τα βασικά αξεσουάρ του CD 32, μετατρέποντάς το σε πλήρες σύστημα ψυχαγωγίας: video, εκπαίδευση, ήχος και games, όλα σε ένα. Η τιμή του FMV βρίσκεται μέσα στις οικονομικές δυνατότητες των περισσοτέρων χρηστών που αγοράζουν ένα CD 32, αν και δεν είχε καθοριστεί όταν πήραμε το κομμάτι της δοκιμής μας.

HAWK RAM & ACCELERATOR BOARD (A1200)

Οσοι δεν έχουν την απαίτηση των απόλυτων επιδόσεων από τη 1200 τους, όπως αυτές θα έρθουν με τη χρήση

μίας κάρτας επιταχυντή, μπορούν να βελτιώσουν τη συμπεριφορά της προσθέτοντας μια κάρτα 32 bit μνήμης στη γνωστή υποδοχή κάτω από την κεντρική μονάδα. Οπως έχουμε πει και παλιότερα, η προσθήκη 32 bit FAST RAM (και όχι 16 bit, από την PCMCIA) στη 1200, της δίνει 2 φορές καλύτερες επιδόσεις, καθόλου ευκαταφρόνητη διαφοροποίηση, θα έλεγα! Τέτοιες κάρτες, 32 bit μνήμης, υπάρχουν αρκετές στην αγορά, ίσως όμως καμία άλλη δεν προσφέρει τα χαρακτηριστικά της Hawk από την Amitek, η οποία είναι σίγουρα η πιο πλήρης αυτή τη στιγμή. Τα χαρακτηριστικά που θα προσφέρει η Hawk στη 1200 είναι τα εξής:

1. 32 bit RAM, από 1 έως 8 MBytes
2. Θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή
3. Ρολόι πραγματικού χρόνου με μπαταρία.

Η RAM έρχεται είτε εγκαταστημένη στην κάρτα, αν παραγγελθεί έτσι, είτε μπορεί κάποιος να την τοποθετήσει μόνος του. Εχει, δυστυχώς, μόνο μία θέση για SIMM, οπότε καλό θα ήταν να αποφασιστεί από την αρχή πόση RAM θα χρειαστεί, γιατί όταν θα απαιτηθεί περισσότερη θα πρέπει να αφαιρεθεί το παλιό chip.

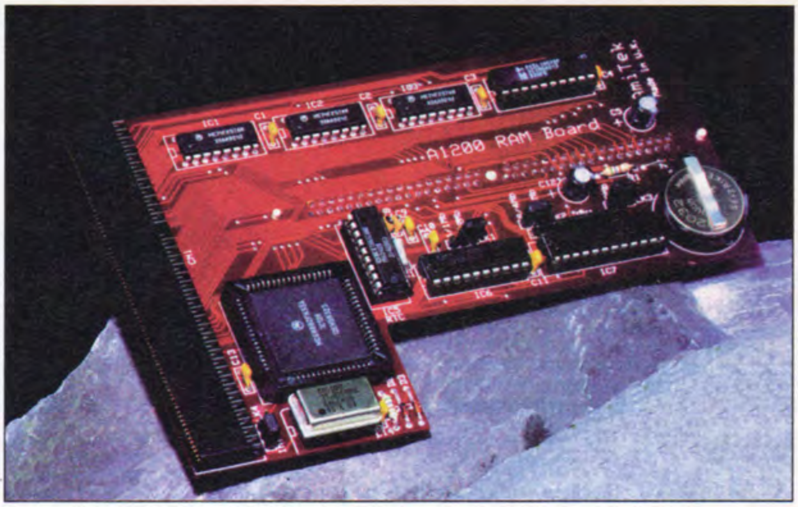
Το SIMM που δέχεται είναι των 72 pins, όπως αυτά που δίνονται με τη σειρά των A4000. Απαραίτητη ταχύτητα τα 80 nanoseconds ή ακόμα μεγαλύτερη (π.χ. 70 ns), αν θέλει κάποιος να πάρει τη μέγιστη ταχύτητα του 68020 της Amiga 1200.

Το πλεονέκτημα της Hawk είναι ότι μπορεί να δεχτεί 1, 2, 4 ή 8 MB RAM, σε αντίθεση με πολλές άλλες κάρτες που δέχονται μόνο 4 ή 8 MB, δίνοντας τη δυνατότητα να μπορούν να την αποκτήσουν και χρήστες με ...πιο μικρό πορτοφόλι.

Ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής μπορεί να είναι είτε 68881 είτε 68882, σε συσκευασία PLCC και μπορεί είτε να έχει τοποθετηθεί εξαρχής στην κάρτα ή να τοποθετηθεί αργότερα από τον κάτοχό της. Ακόμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρίς κρύσταλλο, διεγειρόμενος από τα 14.3 MHz του κεντρικού ρολογιού ή να συνοδεύεται από δικό του, στα 16, 20, 25, 33 ή 40 MHz (φυσικά με τον ανάλογο επεξεργαστή). Οσο μεγαλύτερη η συχνότητα, τόσο πιο γρήγορος ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής, και τόσο καλύτερα θα τα καταφέρει η A1200 σε προγράμματα RayTracing, CAD κ.λπ.

Τέλος το ρολόι έρχεται σαν στάνταρ στη Hawk. Η ύπαρξή του καθιστά δυνατή τη χρήση προγραμμάτων ατζέντας, ραντεβού κ.λπ. Δίνει δυνατότητα χρονολογικής ταξινόμησης αρχείων στο λειτουργικό σύστημα που είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο κατά τη διαδικασία back up/restore.

Αν και αυτό είναι τυπικό και ίδιο σε όλες τις 32 bit επεκτάσεις RAM για την Amiga 1200, ο δείκτης ταχύτητας της "επεκτεταμένης" Amiga 1200 είναι περίπου 2 φορές μεγαλύτερος σε σχέση με αυτόν μιας απλής A1200, σε όλα τα προγράμματα που δεν χρησιμοποιούν FPU. Εκεί η ταχύτητα εξαρτάται πολύ από τη συχνότητα του 68881 ή του 68882 ο οποίος υπάρχει στην κάρτα και η δική μας...



HAWK RAM & ACCELERATOR BOARD (A1200)

δεν είχε κανέναν τους. Προσωπικά, τη θεωρώ απαραίτητη σε όλες τις Amiga οι οποίες είναι εξοπλισμένες με σκληρό δίσκο, αφού, πρώτον, επεκτείνει τη συνολική απόδοση του και, δεύτερον, θα δώσει όλη την απαραίτητη μνήμη για να τρέξουν κάποια προγράμματα τα οποία διαπίστωσα ότι κολλάνε χωρίς περίπου 2MB ελεύθερα. Συνιστά επίσης βασική μνήμη 2MB για όσους απλά θέλουν λίγο περισσότερη μνήμη και 2 φορές υψηλότερη ταχύτητα, ενώ για επεξεργασία εικόνας, raytracing και κίνηση, τα 4 MB είναι τα ελάχιστα, με σαφώς προτεινόμενα τα 8 MB.

Ενα από τα καλύτερα δώρα για την Amiga 1200 σας, το οποίο θα βρείτε στο κατάστημα Εγκέφαλος Computers, Κυριαζή 9, Κηφισιά, τηλ.: 8085329.

THE BRUSH (Golden Image)

Αντικαταστάτης του ποντικιού της Amiga. Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο περιφερειακό από την Golden Image το οποίο έχει ως στόχο να αντικαταστήσει το ποντίκι της. Πρόκειται ουσιαστικά για μια μορφή ποντικιού, με παρά-



THE BRUSH (Golden Image)

ξενο σχήμα: Μοιάζει με πινέλο μπογιατζή (τουλάχιστον έτσι πιάνεται) το οποίο από την πάνω πλευρά του συνδέεται, μέσω ενός καλωδίου, με την υποδοχή του mouse στην Amiga.

Περίπου στη μέση του πινέλου αυτού ξεχωρίζουν δύο πλήκτρα, καθένα από τα οποία αντιστοιχεί σε ένα πλήκτρο του ποντικιού.

Στο κάτω μέρος, αντί για τις τρίχες του πινέλου, προς έκπληξή του ο χρήστης (ναι, καλά, δεν το περίμενε...) θα βρει μια μικρογραφία του ποντικιού: μια πολύ μικρή μπίλια που κυλά στο mousepad μεταδίδοντας την κίνησή της σε δύο ροδέλες. Ο οπτομηχανικός μηχανισμός είναι αρκετά καλός, όμως οι διαστάσεις του, που είναι αναγκαστικά μικρές, περιορίζουν πολύ τις δυνατότητές του, δίνοντάς του διακριτικότητα 250 dpi.

Αυτό ίσως να μην ακούγεται απογοητευτικό, και ίσως να μην είναι πράγματι σε κάποιον που έχει συνηθίσει ένα κακομεταχειρισμένο ποντίκι από Amiga 500, όμως σίγουρα δεν είναι ό,τι καλύτερο για έναν που έχει το αξεσουάρ της μεγάλης αδερφής της (A3000)... Ακόμα και στην πιο γρήγορη ταχύτητα απόκρισης του WorkBench (δεν αναφέρομαι, βέβαια, και σε κάποια εφαρμογή ακριβείας), το πινέλο θα αποκριθεί αρκετά αργά και θα εκνευρίσει έναν απαιτητικό χρήστη ταχύτητας και ακρίβειας ταυτόχρονα, όπως μπορεί να την έχει από ένα ποντίκι των 400 dpi. Τα παραδόξως εργονομικά τοποθετημένα πλήκτρα του δεν αρκούν για να διορθώσουν την κακή εντύπωση που δίνει η κίνησή του. Φυσικά το "The Brush", δεν χρησιμοποιεί ειδικό software για την εγκατάσταση και χρήση του, αφού είναι απλά ένα "ποντίκι", και θα χρησιμοποιηθεί όπως το τελευταίο. Ομως, στο πακέτο του συμπεριλαμβάνεται και το Deluxe Paint II, το οποίο, αν και όχι ιδιαίτερα νέο δημιούργημα, έχει αρκετά να διδάξει στους επίδοξους ζωγράφους, μέσα από το κατανοητό και μεγάλο εγχειρίδιο που το συνοδεύει. Προσωπικά δεν με ικανοποίησε μιας και το ποντίκι της A3000 είναι ίσως το καλύτερο που έχω δοκιμάσει ως τώρα και δεν νομίζω ότι θα βρω κάτι που θα αλλάξει την άποψή μου στο άμεσο μέλλον... Ισως υπάρχουν κάποιες εφαρμογές που θα μπορούν να εκμεταλλευτούν την ιδιόμορφη εμφάνιση του "The Brush" - δεν είχα την τύχη να έχω κάποια από αυτές - όμως πρέπει να τονίσουμε ότι αυτό είναι και θέμα προσωπικού γούστου και συνήθειας.

Οσοι θέλουν να το δουν από κοντά, ώστε να διαπιστώσουν αν τους εξυπηρετεί, το "The Brush" το βρήκαμε στο κατάστημα TeleClub, Θησέως 60, τηλ.: 9374371



Cordless TrackBall (Golden Image)

Cordless TrackBall (Golden Image)

Μπορείτε να φανταστείτε το ποντίκι σας γυρισμένο ανάποδα; Τώρα φανταστείτε ότι κινείτε τη μικρή σφαίρα του, αντί να κινείτε το ίδιο πάνω στο τραπέζι... Ε, λοιπόν, ακριβώς αυτή είναι η αρχή λειτουργίας του TrackBall: Ενα "ανάποδο" ποντίκι, με ειδικό σχήμα και διαστάσεις, ώστε να επιτρέπει τη μέγιστη ευελιξία. Το συγκεκριμένο TrackBall της παρουσίασής μας έρχεται από την Golden Image και είναι από τα εξαρτήματα ελέγχου που μας έχουν δώσει την καλύτερη εντύπωση μέχρι τώρα.

Το hardware αποτελείται από τρία μέρη. Το πρώτο είναι η... μπίλια: αρκετά μεγαλύτερη και βαρύτερη από αυτή του ποντικιού (2.5 φορές μεγαλύτερη διάμετρο), κατασκευασμένη από γυαλιστερό πολυεστέρα. Το δεύτερο είναι το ...ανάποδο ποντίκι: η υποδοχή της μπάλας, από όπου εξέχει το μεγαλύτερο μέρος της για να έρχεται σε επαφή με το χέρι και μέσα της οι τρεις μεγάλες ροδέλες που τη στηρίζουν (οι δύο μεταδίδουν την κίνηση στους αισθητήρες).

Πάνω σε αυτό θα βρει κανείς τρία (όχι μόνο δύο) πλήκτρα που αντιστοιχούν σε αυτά του ποντικιού, ένα κουμπί "επαναφοράς" και στο κάτω μέρος του ένα διακόπτη ισχύος του σήματος. Και λέμε για σήμα, γιατί το TrackBall αυτό δεν συνδέεται καλωδιακά με την Amiga, αλλά στέλνει τα σήματά του με υπέρυθρες.

Το τρίτο μέρος του είναι ο κατάλληλος αισθητήρας, ο οποίος τοποθετείται σε εμφανές σημείο κοντά στην Amiga και με ένα βύσμα συνδέεται με τη θύρα του ποντικιού της. Ο διακόπτης ισχύος που προαναφέραμε είναι αυτός που καθορίζει την ισχύ του σήματος η οποία θα εκπέμπεται από το χειριστήριο προς το δέκτη ώστε να επιτυγχάνεται η μέγιστη δυνατή οικονομία στην κατανάλωση των μπαταριών του πρώτου. Οι μπαταρίες είναι τέσσερις και δίνονται μαζί με το μηχάνημα (αλκαλικές, δεν έχουν

γίνει τσιγκουνιές). Ειδικό software δεν χρειάζεται για το χειρισμό του, όμως μαζί με το TrackBall δίνεται και το κλασικό DeluxePaint II. Εχω αρχίσει να πιστεύω ότι η Golden Image έχει αγοράσει τα δικαιώματά του και το δίνει με κάθε προϊόν της, αλλιώς θα μπορούσε να έχει στραφεί προς κάποιο πιο νέο και δυνατό πρόγραμμα σχεδίασης.

Τι γίνεται όμως με τη συμπεριφορά του TrackBall; Αν και δεν το περίμενα αρχικά, το ακριβούτσικο αυτό μηχάνημα είναι αρκετά διασκεδαστικό! Και εξηγούμαι: στην αρχή αντιμετώπισα μεγάλο πρόβλημα με την ακριβή τοποθέτηση του δείκτη σε κάποιο σημείο της οθόνης, κυρίως λόγω του μεγάλου βάρους της μπίλιας, καθώς και με την απελευθέρωση των πλήκτρων του. Στην πορεία όμως η συμπεριφορά του γίνεται συνήθεια και αρχίζει να παρουσιάζει τα πλεονεκτήματά του έναντι του ποντικιού:

1. Δεν χρειάζεται πολύ μεγάλο χώρο στο γραφείο, αφού είναι ακίνητο πάνω του.
2. Εχει πολύ υψηλή ταχύτητα κίνησης, ακόμα και στη μικρότερη ταχύτητα απόκρισης, λόγω των 300 dpi που προσφέρει και της απεριόριστου "χώρου" κίνησής του.
3. Λόγω του ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρίς να γίνεται ιδιαίτερα αργό στην πολύ μικρή ταχύτητα απόκτησης του δείκτη του (μέσω των preferences) μπορεί να κάνει αρκετά ακριβείς χειρισμούς, αν και σε αυτό το σημείο μπορώ να πω ότι προτιμώ το ποντίκι μου...
4. Λόγω της ασύρματης επικοινωνίας, μπορεί να γίνει πολύ διασκεδαστικό και πρακτικό, αφού μπορεί κάποιος να δουλεύει ή να παίζει από απόσταση...
5. Δεν λερώνεται εύκολα, αν και η μπίλια υπόκειται συνεχώς στον ιδρώτα του χεριού.
6. Είναι αναμφίβολα πιο ανθεκτικό.

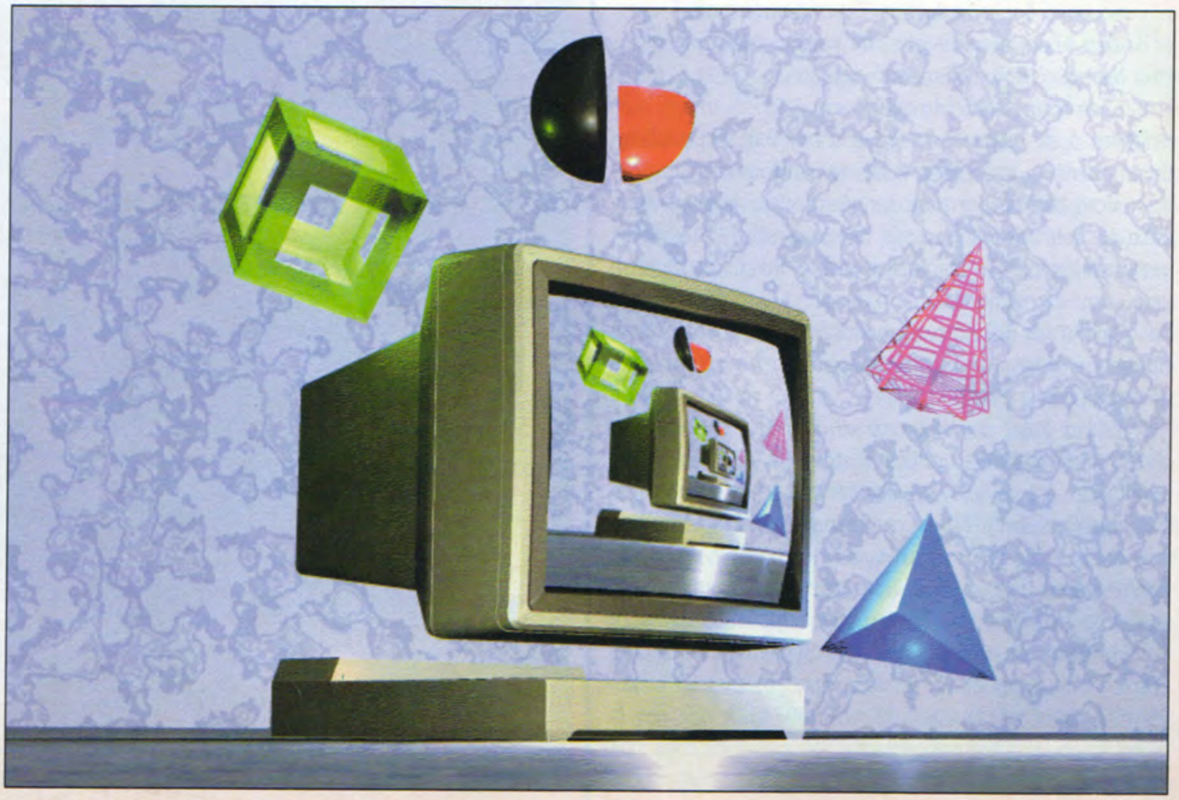
Πάντα όμως οι μονάδες ελέγχου έχουν άμεση σύνδεση με τη συνήθεια που έχει ο καθένας. Ετσι προσωπικά βρήκα κάποια δυσκολία στο να τοποθετήσω με μεγάλη ταχύτητα το δείκτη στην περιοχή ακριβώς που ήθελα, όπως για παράδειγμα γίνεται όταν κάποιος κινεί παράθυρα ή χειρίζεται εικονίδια στο Workbench. Αλλοι όμως θα το βρουν πολύ πιο βολικό (για παράδειγμα τα trackballs είναι οι μονάδες ελέγχου σε πολλά συστήματα σχεδίασης και μοντελισμού).

Αντίθετα χωρίς μεγάλο κόπο κατάφερα να προσγειώσω το SpitFire στο AirWarrior με την πρώτη... (σημειωτέον ότι ακόμα και με το αναλογικό joystick έχω μεγάλο πρόβλημα στην προσγείωση!). Αν έχετε αρχίσει να εκνευρίζεστε με το ποντίκι σας, προτού στραφείτε σε κάποιο άλλο, θα πρέπει να ρίξετε μια ματιά σε αυτή την πολύ καλή κατασκευή.Το TrackBall της Golden Image (μοντέλο GI 7000) το εισήγαγε στη χώρα μας η Power Systems, ενώ οι αγοραστές λιανικής μπορούν να το προμηθευτούν από το κατάστημα TeleClub, Θησέως 60, τηλ.: 9374371, που μας έδωσε το κομμάτι της παρουσίασης.

ΜΙΚΡΟΙ ΠΕΙΡΑΣΜΟΙ ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ATARI

Μία συλλογή περιφερειακών για χρήστες Atari (ST, STE και Falcon 030), η οποία καλύπτει μεγάλο μέρος των αναγκών όλων των χρηστών, ανεξαρτήτου δυναμικότητας.

• του Η. Μανεσιώτη



DMA Link
(ATARI ST/STE)

Το μεγαλύτερο παράπονο των χρηστών ATARI ST αφορά στην αδυναμία του υπολογιστή να συνδεθεί άμεσα με κάποιο σκληρό δίσκο, είτε αυτός είναι SCSI είτε είναι IDE. Η ATARI προτίμησε να θυσιάσει τη συμβατότητα χάριν των επιδόσεων και απέφυγε την τοποθέτηση ενός standard interface. Ετσι, το DMA interface του ST παρέχει μεν υψηλές επιδόσεις, αλλά είναι ασύμβατο με τους σκληρούς δίσκους που κυκλοφορούν στην αγορά. Προσπαθώντας να επιλύσει το πρόβλημα, η ATARI διέθεσε τα γνωστά (και πανάκριβα) Megafile, ενώ τρίτες εταιρίες κατασκεύασαν μετατροπείς που επέτρεπαν τη σύνδεση σκληρών δίσκων SCSI στην DMA θύρα του ST.

Το DMA Link είναι ένας από αυτούς τους μετατροπείς. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα καλώδιο που συνδέεται στην DMA θύρα, ενώ το δεύτερο άκρο του αποτελεί και το μετατροπέα SCSI 2, ο οποίος επιτρέπει τη σύνδεση σκληρών δίσκων και CD-ROM drives. Σε αντίθεση με το ICDLink, το οποίο κυκλοφορεί εδώ και καιρό, επιτρέπει τη σύνδεση SCSI συσκευών με parity enabled και δεν χρεώνει το χρήστη με την αγορά του ειδικού καλωδίου.

AT-BUS/TOS 2.06 (ATARI ST/STE)

Αναφερθήκαμε παραπάνω στη δυσκολία και το υψηλό κόστος που συνεπάγεται η σύνδεση ενός σκληρού δίσκου στον ST. Η απουσία κάποιου standard interface και του απαραίτητου χώρου επέκτασης είναι ίσως τα μεγαλύτερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι χρήστες ST, σε μια εποχή κατά την οποία η χρήση σκληρού δίσκου είναι επιβεβλημένη ακόμα και γι' αυτόν που ασχολείται μόνο με παιχνίδια. Σημαντικό πρόβλημα αποτελεί και η αδυναμία αναβάθμισης του TOS χωρίς "δραματικές" επεμβάσεις στο εσωτερικό του υπολογιστή. Ο κίνδυνος της ασυμβατότητας μερικών εφαρμογών και παιχνιδιών (ίσως αυτών που χρησιμοποιούνται περισσότερο) παραμονεύει, αλλά μπροστά στην αναβάθμιση...

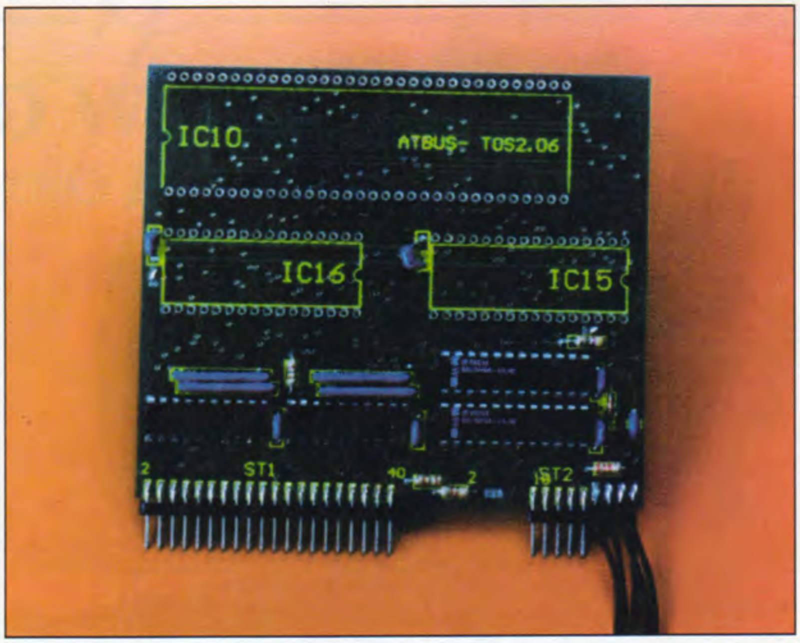
Η Hard & Soft βγάζει τους χρήστες από το δίλημμα, μειώνοντας σημαντικά το κόστος της επιθυμητής αναβάθμισης. Η AT-BUS/TOS 2.06 -κάρτα η οποία έπρεπε να είχε κυκλοφορήσει νωρίτερα- επιτρέπει τη σύνδεση σκληρού δίσκου IDE 2.5 ιντσών και προσφέρει τη δυνατότητα αναβάθμισης του TOS χωρίς τον κίνδυνο ασυμβατότητας. Οι μικρές διαστάσεις της εν λόγω κάρτας επιτρέπουν την εγκατάστασή της στο εσωτερικό του ST. Με την πρώτη ματιά διακρίνονται μία ειδική υποδοχή για τον 68000 και δύο για το TOS 2.06. Η εγκατάσταση προϋποθέτει την αφαίρεση του 68000 από την πλακέτα του υπολογιστή και την τοποθέτησή του στην ειδική υποδοχή της κάρτας.

Στις δύο υποδοχές, κάτω από αυτή του επεξεργαστή, τοποθετούνται ισάριθμες EPROM με το TOS 2.06, τη νεότερη έκδοση του λειτουργικού της ATARI για τη σειρά των ST/STE.

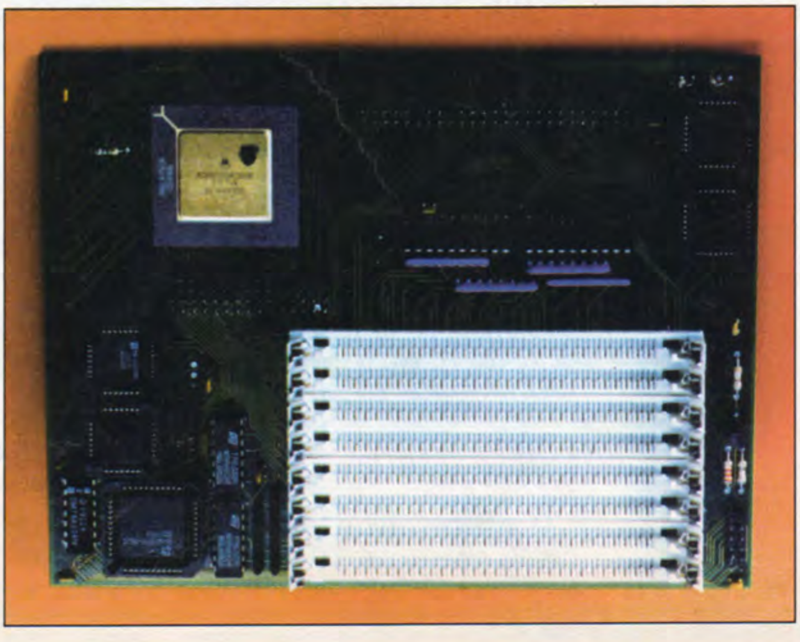
Στο κάτω μέρος της κάρτας διακρίνονται τρεις ομάδες pins. Στη μεγαλύτερη συνδέεται με καλώδιο ο σκληρός δίσκος, ενώ οι δύο μικρότερες συνδέονται με καλώδια στις ROM με το παλιό λειτουργικό, στο ολοκληρωμένο 74LS02 και στο YM1249. Υπάρχει επίσης και δυνατότητα σύνδεσης ενός ενδεικτικού led για το σκληρό δίσκο. Ο σκληρός δίσκος πρέπει να είναι 2.5 ιντσών (όπως αυτός του Falcon), εκτός και αν αποφασίσετε να τοποθετήσετε το ST σε κουτί τύπου tower, οπότε μπορείτε εύκολα να συνδέσετε οποιονδήποτε IDE 3.5 ιντσών. Η κάρτα συνοδεύεται από λογισμικό της Hard & Soft για την εγκατάσταση και τη μορφοποίηση του σκληρού δίσκου. Αυτοί που φοβούνται τις καινοτομίες μπορούν κάλλιστα να χρησιμοποιήσουν τα hard disk utilities της ATARI (αυτά που συνοδεύουν το Falcon), τα οποία υποστηρίζουν φυσικά τους σκληρούς IDE.

Η κατανάλωση των δίσκων 2.5 ιντσών είναι πολύ μικρή (μια και είναι κατασκευασμένοι ειδικά για φορητούς υπολογιστές), οπότε μη φοβάστε την επιβάρυνση του τροφοδοτικού - είναι αμελητέα.

Τα μοναδικά μειονεκτήματα της κάρτας είναι η δύσκολη εγκατάσταση στα ST που διαθέτουν την τετράγωνη έκδοση και η αδυναμία αναγνώρισης του δίσκου από το Spectre, το γνωστό Mac emulator. Λάβετε υπόψη ακόμη ότι από ένα σημείο και πέρα η αγορά ενός IDE 2.5 ιντσών είναι ασύμφορη. Το κόστος αυτών των σκληρών δίσκων ανεβαίνει δραματικά όσο αυξάνει η χωρητικότητα (200 MB και άνω). Τα προβλήματα ασυμβατότητας, λόγω του νέου λειτουργικού συστήματος, επιλύονται πολύ εύκολα, μια και η κάρτα διαθέτει ένα διακόπτη, ο οποίος σας επιτρέπει την εναλλαγή μεταξύ νέου και παλιού λειτουργικού. Στην περίπτωση όμως που θέλετε να χρησιμοποιήσετε το παλιό λειτουργικό, δεν θα έχετε πρόσβαση στο σκληρό δίσκο. Πάντως, ο αριθμός των εφαρμογών και των παιχνιδιών



Η κάρτα AT-BUS/TOS 2.06



O accelerator Mighty Sonic 32.



H Screen Blaster.

που δεν "τρέχουν" στο TOS 2.06 είναι μικρός και δεν θα σας δημιουργήσει σημαντικό πρόβλημα.

Mighty Sonic 32 (Falcon 030)

Ο 68030 του Falcon, ως γνωστόν, λειτουργεί σε συχνότητα 16 MHz. Για τους περισσότερους ίσως αυτό να είναι αρκετό. Οι power users όμως, οι οποίοι δουλεύουν εξειδικευμένες εφαρμογές (DTP, CAD, Raytracing κ.ά.), χρειάζονται πολύ υψηλές επιδόσεις. Προς το παρόν, δεν υπάρχει καμία ανακοίνωση για κυκλοφορία κάποιου αναβαθμισμένου Falcon από την ATARI. Οι χρήστες, λοιπόν, θα πρέπει να αρκεστούν στους δύο-τρεις accelerators που εμφανίστηκαν στην αγορά. Ενας από αυτούς είναι ο Mighty Sonic 32, ο οποίος διαθέτει τον 68030 σε συχνότητα λειτουργίας 32 MHz. Η κάρτα τοποθετείται στο εσωτερικό expansion του Falcon και απαιτεί επιπρόσθετα κάποιες κολλήσεις. Εκτός από κάρτα επιτάχυνσης είναι και κάρτα επέκτασης μνήμης, μια και χρησιμοποιώντας SIMMs του 1 MB ή των 4 MB μπορείτε να αυξήσετε τη μνήμη μέχρι τα 32 MB.

Η κάρτα ενεργοποιείται από ένα μικρό πρόγραμμα που μπορεί να τοποθετηθεί και στον auto folder. Αν δεν εκτελέσετε αυτό το πρόγραμμα, ο Falcon θα λειτουργεί στη συχνότητα των 16 MHz. Οι επιδόσεις του υπολογιστή με τη χρήση του accelerator φθάνουν αυτές του TT, ενώ η χρήση Fast TT RAM στις ειδικές υποδοχές SIMMs, αυξάνει δραματικά την ταχύτητα.

SCREEN BLASTER (Falcon 030)

Οι αναλύσεις, στις οποίες μπορεί να λειτουργήσει ο Falcon, φθάνουν τις 100, εκ των οποίων οι 30 είναι προσβάσιμες από την επιλογή Set Video του Desktop. Ανάλογα με την οθόνη που έχετε συνδέσει, έχετε κάθε φορά στη διάθεσή σας και ένα διαφορετικό υποσύνολο αναλύσεων. Ούτως ή άλλως, η μέγιστη ανάλυση την οποία μπορεί να δώσει ο Falcon σε VGA monitor είναι 640x480 με 256 χρώματα. Αυτή είναι ίσως αρκετή για τον απλό χρήστη, αλλά όχι για όσους δουλεύουν γραφικές εφαρμογές ή προγράμματα DTP. Με τον κατάλληλο προγραμματισμό, το υποσύστημα γραφικών μπορεί να δώσει άπειρους θεωρητικά συνδυασμούς αναλύσεων και αριθμού χρωμάτων, οπότε στην ουσία δεν υπάρχει όριο.

Η Screen Blaster εκμεταλλεύεται την ευελιξία του υποσυστήματος γραφικών και παρέχει μεγάλο αριθμό αναλύσεων με αμελητέο κόστος. Η εγκατάστασή της είναι πανεύκολη, μια και συνδέεται εξωτερικά, στο monitor port του Falcon, και τροφοδοτείται από μία θύρα για αναλογικό joystick (ο Falcon διαθέτει δύο τέτοιες θύρες).

Οσον αφορά στο λογισμικό, η κάρτα συνοδεύεται από τρία utilities: δύο μικρά προγράμματα και ένα CPX module. Το ένα από τα προγράμματα (SBLASTER.PRG) τοποθετείται στον auto folder, ενώ το άλλο (SB_MONI.PRG) χρησιμοποιείται για την επιλογή των αναλύσεων, ανάλογα φυσικά με το monitor που διαθέτετε. Το CPX module επιτρέπει την καλύτερη δυνατή εκμετάλλευση του ωφέλιμου χώρου της οθόνης. Οι αναλύσεις που παρέχονται είναι, όπως είπαμε, ανάλογες του monitor που διαθέτετε. Εκτός από τα SM124/SM144/SM146, υποστηρίζονται monitor RGB και μονόχρωμα ή έγχρωμα monitor VGA και SVGA. Εκκινώντας το SB_MONI.PRG, επιλέγετε τύπο monitor και θύρα τροφοδοσίας. Οι επιλογές αποθηκεύονται σε κάποιο αρχείο και την επόμενη φορά που θα κάνετε boot, θα κληθείτε να επιλέξετε μία από τις δυνατές, για την οθόνη σας, αναλύσεις, χρησιμοποιώντας τα cursor keys και το πλήκτρο Enter. Με το πλήκτρο UNDO απενεργοποιείται η Screen Blaster και ο υπολογιστής κάνει boot στην ανάλυση που προσδιορίζεται από το NEWDESK.INF.

Ολες οι εφαρμογές που δοκιμάσαμε λειτούργησαν άψογα σε όλες τις αναλύσεις. Πρόβλημα παρουσιάστηκε, όπως αναμενόταν, σε μερικά παιχνίδια που δεν "τρέχουν", ούτως ή άλλως, σε αναλύσεις μεγαλύτερες από αυτήν που έχουν ορίσει οι προγραμματιστές. Οι δοκιμές έγιναν σε SM144, RGB monitor και SVGA, χωρίς κανένα πρόβλημα. Η Screen Blaster λειτούργησε άψογα και στα τρία προαναφερθέντα monitors.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα περιφερειακά που εξετάσαμε διατίθενται από την ICASoft, Σολωμού 18, Αθήνα, τηλ.: 3629473 και από την Computers Κανέλλης, Αγγελάκη 23 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-236101.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους κ. Κυριακό και Κανέλλη για την πολύτιμη βοήθειά τους κατά τη διάρκεια της δοκιμής.

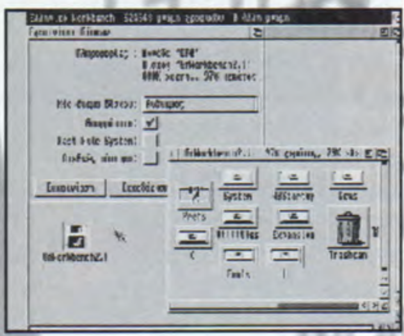
SOFTWARE ENGINEERING-TSAOUSIS COSTAS
SOFTWARE DEVELOPMENT
84B THEMISTOKLEOUS, NIKEA
184 52 PIRAEUS
TEL: 49.62.494

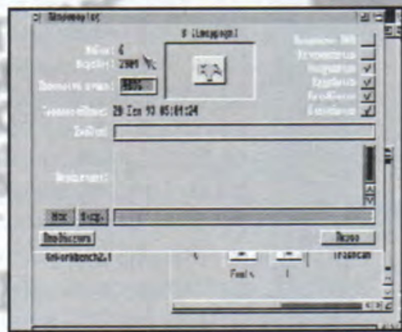
SOFTWARE ENGINEERING-ΤΣΑΟΥΣΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β, ΝΙΚΑΙΑ
184 52 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΤΗΛ: 49.62.494

ΔΕΥΤΕΡΑ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 8-2
ΣΑΒΒΑΤΟ: 10-2

ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH

ΤΟ ΠΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ





7.900 δρχ.!!* & 660 έξοδα αποστολής

*ΤΙΜΗ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ

- **Εκτυπώνει ελληνικό κείμενο** σε σχεδόν όλους τους εκτυπωτές τηςελληνικής αγοράς.
- Περιέχει άψογα σχεδιασμένες **ελληνο-λατινικές γραμματοσειρές οθόνης** για όλες τις εφαρμογές της Amiga, καθώς και **γραμματοσειρές Compugraphic**, που μπορούν να δώσουν μεγέθη από 1 έως 999 σημεία, κατάλληλες για εργασίες εκτύπωσης, video, ray-tracing και multimedia.
- Υποστηρίζει **μετατροπές ελληνικού κειμένου** από και προς Amiga, MS-DOS, Windows, Macintosh.
- Περιέχει **πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης** των εφαρμογών που δεν δέχονται ελληνικό κείμενο.
- **Χρησιμοποιεί το πρότυπο κωδικοποίησης** κειμένου του Ελληνικού Οργανισμού Τυποποίησης **ΕΛΟΤ 928**, που έγινε διεθνώς αποδεκτό ως ISO8859-7 (International Standards Organization).
- Συνεργάζεται αρμονικά με όλες τις εκδόσεις του Λειτουργικού Συστήματος μετά την 2.04.
- Είναι απολύτως συμβατό με όλες τις εφαρμογές της Amiga.
- Παραδίδεται σε 8 δισκέτες (έκδοση για ROM 2.0 - περιλαμβάνεται ολόκληρο το Workbench 2.1) ή σε 4 δισκέτες (έκδοση για ROM 3.0) μεελληνικά προγράμματα εγκατάστασης και εγχειρίδια χρήσης.
- Είναι το πρώτο από μια σειρά βημάτων που ακολουθούν...

ΓΙΑΤΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΙΛΑ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΜΑΣ, ΟΧΙ ΕΜΕΙΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ

Το Ελληνικό Workbench απαιτεί οποιαδήποτε Amiga με ROM έκδοσης 2.04 (37.175), ή μεταγενέστερη, 512 KB μνήμη και μια μονάδα δίσκου. Οι χρήστες του Ελληνικού Workbench χάνουν 100 KB από τη μνήμη του υπολογιστή, η οποία αποδεσμεύεται αυτόματα με την αλλαγή σε Αγγλικά από τα προγράμματα προτιμήσεων του Workbench και το κλείσιμο των προγραμμάτων διαχείρισης διατάξεων πληκτρολογίου.

Ελληνικό Workbench

ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ AMIGA ΠΛΗΡΩΣ ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΕΝΟ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

ΚΑΡΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΓΟΡΑΣΤΗ

Ονοματεπώνυμο: ....
Επάγγελμα: ....
Διεύθυνση: ....
Πόλη: ....
Ταχ. Κώδ.: .... Τηλ.: ....
Αρ. Ταυτ.: .... Εκδ. Αρχή: ....
Υπολογιστής: .... Εκδ. ROM: ....

υπογραφή ολογράφως ....

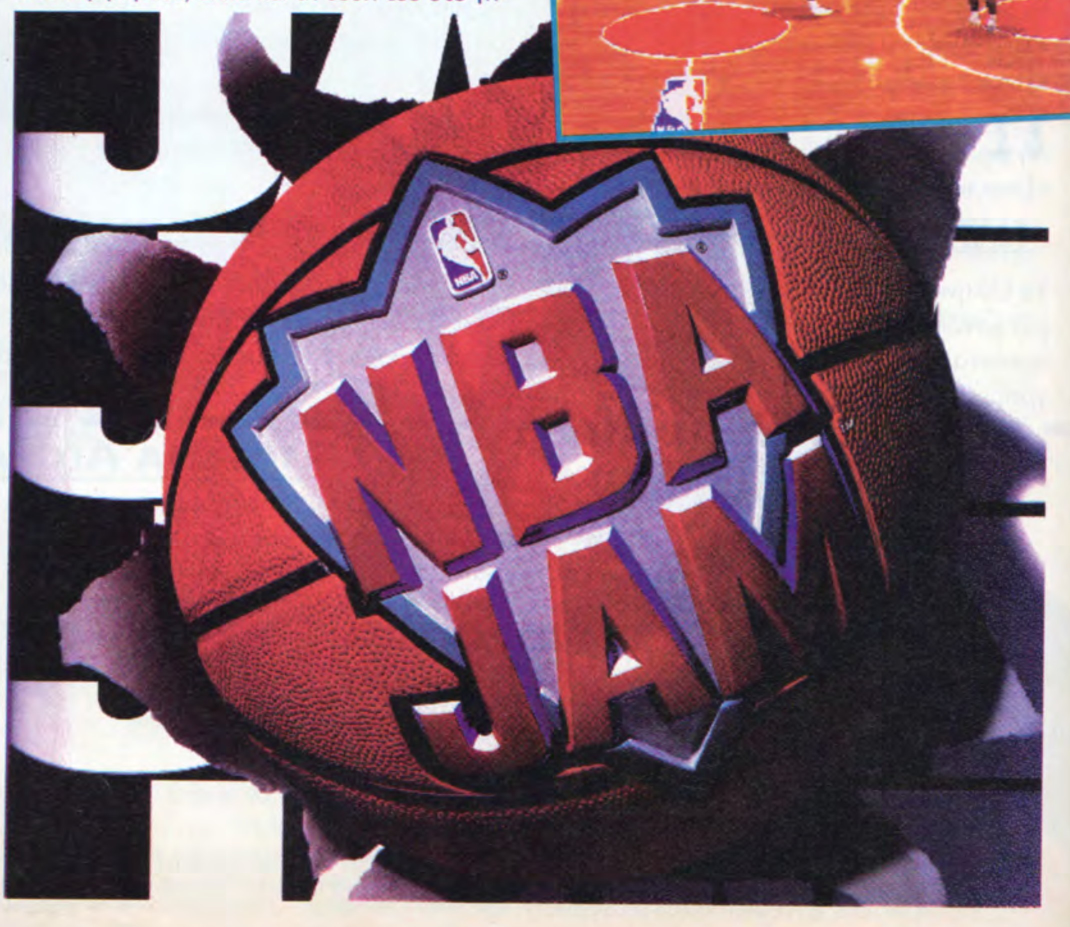
Το Ελληνικό Workbench θα βρίσκεται στο ταχυδρομείο της περιοχής σας σε μία εβδομάδα περίπου. Το πακέτο θα πρέπει να το παραλάβετε σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας απο την AC Software Eng. και θα στοιχίσει 7.900 + 1.420 ΦΠΑ + 1.000 δρχ. έξοδα συστημένης αντικαταβολής.

Υπογράφοντας αυτή την κάρτα αποδέχεστε τους όρους περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι όροι αυτοί σάς απαγορεύουν τη μεταβίβαση, μεταπώληση και δανεισμό του πακέτου που θα παραλάβετε. Το πακέτο αυτό θα περιέχει πολλά από τα προσωπικά σας στοιχεία και σειριακούς αριθμούς, σε κρυπτογραφημένη μορφή, πράγμα που μας εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του κάθε αντιγράφου. Επίσης, θα πρέπει να είναι σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας της AC Software Engineering και μέσα σε επίσης σφραγισμένο φάκελο. Αν για οποιοδήποτε λόγο το προσωπικό σας αντίγραφο βρεθεί στα χέρια τρίτου, θα υπέχετε τις συνέπειες του νόμου περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας.

NBA JAM

Το coin–op της Bally διέγραψε μια θριαμβευτική τροχιά στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τώρα παίρνει το δρόμο προς τις κονσόλες, με πρώτους σταθμούς το Super NES και το Genesis. Στο "NBA Jam" αναλαμβάνετε την τύχη μίας από τις 27 ομάδες του πρωταθλήματος, με προφανή στόχο να την οδηγήσετε στην κορυφή. Στις συνθέσεις των ομάδων θα βρείτε όλους τους σύγχρονους αστέρες του μπάσκετ. Κάθε παίκτης κουβαλάει τις στατιστικές του στο "NBA Jam" και οι αριθμοί είναι καθοριστικοί για τη συμπεριφορά του μέσα στον αγωνιστικό χώρο, επηρεάζοντας μεταξύ άλλων την ευστοχία του, την πιθανότητα να υποπέσει σε λάθος, την ταχύτητά του κ.λπ. Από ένα τέτοιο παιχνίδι δεν θα μπορούσαν να λείπουν τα καρφώματα, για τα οποία υπάρχει αξιοσημείωτη ποικιλία. Η θεαματικότητα του καρφώματος αλλά και το εάν η μπάλα θα καταλήξει στο καλάθι ή θα εκτιναχτεί ψηλά από τη στεφάνη εξαρτώνται από την ικανότητα του παίκτη στα καρφώματα, αλλά και τη θέση του στο γήπεδο. Μην ξεχνάτε όμως ότι το ταμπλό δεν είναι από ατσάλι. Ετσι, αν το καταπονείτε με διαδοχικά καρφώματα, θα διαλυθεί... Πέρα όμως από τα καρφώματα, υπάρχουν και στοιχεία τακτικής, όπως πιεστικά μαρκαρίσματα, νταμπλ τιμ, κομπίνες στην επίθεση και άλλα παρόμοια. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα συμμετοχής μέχρι και τεσσάρων παικτών, τα όμορφα γραφικά, τα πλούσια ηχητικά εφέ και τη γρήγορη και ρεαλιστική αίσθηση, συνθέτουν ίσως το καλύτερο παιχνίδι εξομοίωσης μπάσκετ που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Οι φίλοι του είδους θα είναι αδικαιολόγητοι αν το χάσουν.





K240



Η Gremlin, έπειτα από μια περίοδο ησυχίας, επανέρχεται δριμύτερη με αρκετά πολλά υποσχόμενα παιχνίδια. Το πρώτο από αυτά είναι το "K240", ο διάδοχος του "Utopia", το οποίο σας στέλνει στον αστροειδή K240 για να χτίσετε την αυτοκρατορία σας. Ο αστροειδής έχει εξαιρετικά πλούσιο υπέδαφος, το οποίο θα πρέπει να εκμεταλλευτείτε, προκειμένου να αποκτήσετε ρευστό που θα διατεθεί σε έργα ανάπτυξης.

Φυσικά, δεν πρέπει να αμελήσετε την αμυντική θωράκισή σας, γιατί στην περιοχή κυκλοφορούν όχι λιγότερα από έξι είδη εξωγήινων, οι οποίοι θα χαρούν πολύ να σας μετατρέψουν σε ...ανάμνηση.

Η ευκολία χειρισμού και η αίσθηση παιχνιδιού δεν θα έχουν τίποτε να ζηλέψουν από αυτά του "Utopia", ενώ η Gremlin υπόσχεται και εκπλήξεις.

Τα πρώτα δείγματα που είχαμε δείχνουν ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά τόσο στα γραφικά όσο και στην ηχητική επένδυση, αλλά περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε σε επόμενα τεύχη. Η Gremlin ετοιμάζει επίσης νέες εκδόσεις παιχνιδιών για κονσόλες και A1200.

Η πρώτη προσπάθεια αφορά στο "StarDust", το οποίο θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα για A1200 και αργότερα σε έκδοση για CD. Η έκδοση για A1200 θα έχει γραφικά 256 χρωμάτων και πολυεπίπεδη κύλιση οθόνης, ενώ η έκδοση για CD θα έχει ακόμη καλύτερα γραφικά και, φυσικά, πλουσιότατα ηχητικά εφέ.

Η δεύτερη προσπάθεια καταβάλλεται για το "Hero's Quest II - The Legacy of Soracil", ένα παιχνίδι περιπέτειας που θα κυκλοφορήσει σε εκδόσεις για αρκετά μηχανήματα, χωρίς να έχει προσδιοριστεί ακόμη ποιες θα είναι οι καινούριες εκδόσεις και πότε θα κυκλοφορήσουν. Σύντομα, όμως, θα υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες...

STANLEY CUP

Νομίζετε ότι το μόνο που έχουν στο μυαλό τους οι παίκτες του χόκεϊ επί πάγου είναι να φορέσουν την προστατευτική εξάρτυσή τους και να μπουν στο παγωμένο γήπεδο για να ρίξουν βίαια τους αντιπάλους τους πάνω στα τοιχώματα, ή να τους χτυπήσουν με τα μπαστούνια τους όσο πιο δυνατά μπορούν; Εχετε δίκιο, λοιπόν. Ωστόσο, αυτή είναι μόνο η μισή αλήθεια, διότι όλα αυτά δεν γίνονται αναίτια, αλλά για να ανοίξει ο δρόμος προς την κατάκτηση του "Stanley Cup", της υπέρτατης διάκρισης για μια ομάδα χόκεϊ. Η Nintendo σας δίνει τώρα την ευκαιρία να λάβετε μέρος στη διεκδίκηση του βαρύτιμου κυπέλλου, χωρίς να διακινδυνεύσετε κατάγματα ή μώλωπες. Μπορείτε να ρυθμίσετε πολλές παραμέτρους του παιχνιδιού, όπως τον τρόπο διεξαγωγής του τουρνουά, τον τρόπο απεικόνισης του γηπέδου, τις ομάδες που θα συμμετέχουν, τον αριθμό των παικτών κ.λπ.

Μια και αναφερθήκαμε στην απεικόνιση, θα ήταν άδικο να μη σημειώσουμε ότι είναι πρώτης κατηγορίας και ότι η κίνηση του γηπέδου είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει σε αθλητικά παιχνίδια. Ο ήχος και η αίσθηση παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλά, ενώ το παιχνίδι είναι γεμάτο από όμορφες λεπτομέρειες, όπως ο αθλητικογράφος που παρουσιάζει στατιστικά στοιχεία στα διαλείμματα (τα οποία μπορεί να αποδειχτούν χρήσιμα, αν ξέρει κανείς από χόκεϊ) και οι επαναλήψεις που προβάλλονται όταν πατήσετε το "pause". Το "Stanley Cup" είναι ένα παιχνίδι προσεγμένο μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια, "καταδικασμένο" να αγαπηθεί από τους φίλους των παιχνιδιών αθλητισμού.





THE LABYRINTH OF TIME

Το απόγευμα της Δευτέρας δεν είναι συνήθως το καλύτερο χρονικό διάστημα της εβδομάδας. Μετά από ένα οκτάωρο δουλειάς, ο ήρωάς μας επιστρέφει στο σπίτι του μετρώντας ακόμη τέσσερις εργάσιμες ημέρες μέχρι το επόμενο Σαββατοκύριακο. Μια απρόσμενη συνάντηση, όμως, έμελλε να ταράξει τη ρουτίνα...

Δεν συναντά κανείς κάθε μέρα το Δαίδαλο στο μετρό και μάλιστα τόσο απελπισμένο. Αφού τελείωσε τον πρώτο λαβύρινθο για τον Μίνωα, ο βασιλιάς των Κρητών τον εξανάγκασε να κατασκευάσει και ένα δεύτερο, ο οποίος θα του επέτρεπε να ταξιδεύει στο χώρο και το χρόνο, με απώτερο σκοπό να κυριαρχήσει πρώτα στον κόσμο των ζωντανών και κατόπιν σε αυτόν των νεκρών. Ο Δαίδαλος χρησιμοποίησε τις δυνατότητες του λαβυρίνθου για να ζητήσει βοήθεια: ο λαβύρινθος πρέπει να καταστραφεί προτού είναι αργά. Για να τα καταφέρετε, πρέπει να περιπλανηθείτε σε περίπου 300 τοποθεσίες και να λύσετε τους γρίφους που οι προγραμματιστές έχουν ετοιμάσει για σας. Η πλοκή εκτυλίσσεται σιγά-σιγά μπροστά σας, καθώς προχωράτε βήμα προς βήμα στον τελικό στόχο. Οι λύσεις των γρίφων δεν είναι ό,τι πιο λογικοφανές έχετε συναντήσει, αλλά από τη στιγμή που θα μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού, τα πράγματα θα δείχνουν πιο φυσιολογικά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά. Οι προγραμματιστές έχουν χρησιμοποιήσει νέες τεχνικές για την απεικόνιση του φωτισμού και τη δημιουργία σκιών, οι οποίες προσθέτουν ρεαλισμό στην αίσθησή τους. Στον τομέα του ήχου σημειώνει επίσης υψηλό δείκτη ποιότητας, ενώ η Electronic Arts δεν θα μπορούσε να αμελήσει και τον τομέα της αίθουσας του παιχνιδιού. Ο λαβύρινθος του χρόνου θα απορροφήσει πολλές από τις ώρες σας, ανταμείβοντάς σας όμως επαρκώς.





CAMPAIGN II

Φορέστε τη στολή με τα χρυσά αστέρια στις επωμίδες και λάβετε θέση μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας, για να ξαναγράψετε την ιστορία των μαχών των πενήντα τελευταίων χρόνων. Η Empire σας παρέχει τις απαραίτητες προϋποθέσεις μέσα από το "Campaign II", το νέο παιχνίδι στρατηγικής.

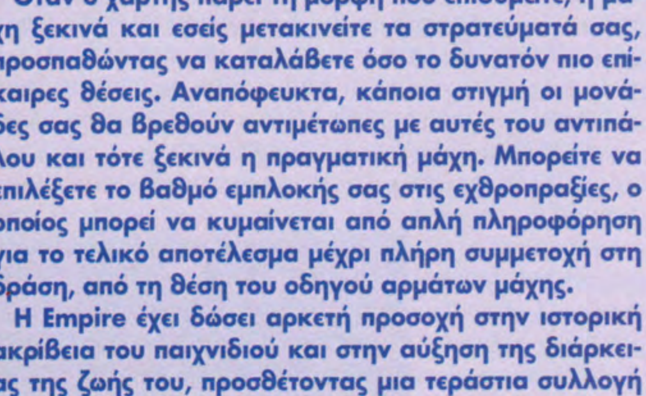
Στο "Campaign II" έχετε σχεδόν το ίδιο σύστημα χειρισμού με τον προκάτοχό του, παρέχει όμως πολύ περισσότερες δυνατότητες. Μπορείτε να επιλέξετε οποιονδήποτε από τους σημαντικούς πολέμους της τελευταίας πεντηκονταετίας, π.χ. του Βιετνάμ ή τον πόλεμο των έξι ημερών.

Στη συνέχεια, παρουσιάζεται ένας χάρτης της περιοχής, τον οποίο μπορείτε να τροποποιήσετε κατά βούληση, προσθέτοντας και αφαιρώντας δρόμους, εγκαταστάσεις κ.λπ.

Οταν ο χάρτης πάρει τη μορφή που επιθυμείτε, η μάχη ξεκινά και εσείς μετακινείτε τα στρατεύματά σας, προσπαθώντας να καταλάβετε όσο το δυνατόν πιο επίκαιρες θέσεις. Αναπόφευκτα, κάποια στιγμή οι μονάδες σας θα βρεθούν αντιμέτωπες με αυτές του αντιπάλου και τότε ξεκινά η πραγματική μάχη. Μπορείτε να επιλέξετε το βαθμό εμπλοκής σας στις εχθροπραξίες, ο οποίος μπορεί να κυμαίνεται από απλή πληροφόρηση για το τελικό αποτέλεσμα μέχρι πλήρη συμμετοχή στη δράση, από τη θέση του οδηγού αρμάτων μάχης.

Η Empire έχει δώσει αρκετή προσοχή στην ιστορική ακρίβεια του παιχνιδιού και στην αύξηση της διάρκειας της ζωής του, προσθέτοντας μια τεράστια συλλογή από πυρομαχικά, όπλα και εξοπλισμό, που είναι πάντα σύμφωνος με την εποχή.

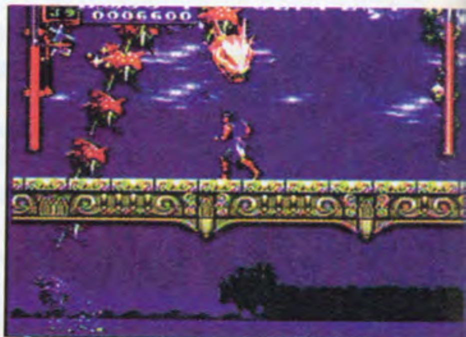
Τα γραφικά και ο ήχος είναι μέτρια έως καλά, αλλά η αίσθηση παιχνιδιού και η εθιστικότητα, που είναι και οι βασικότεροι τομείς στα παιχνίδια του είδους, αποζημιώνουν για τις ελλείψεις στους δύο προηγούμενους τομείς.



DRACULA-X

Ο τρόμος βασιλεύει σε μια άλλοτε ήσυχη περιοχή. Τις σκοτεινές νύχτες φτερουγίσματα νυχτερίδων τρομάζουν τα ζώα του δάσους, ενώ οι σημαδεμένοι λαιμοί - το διακριτικό της οικογένειας των ζωντανών-νεκρών - πληθαίνουν με εξαιρετικά γρήγορους ρυθμούς. Η ώρα να αναλάβουν δράση ο Ρίχτερ και η Μαρία -φημισμένοι κυνηγοί βρικολάκων- έχει φτάσει.

Ο κόμης, βέβαια, δεν έχει στρώσει κόκκινο χαλί για τους επίδοξους φονιάδες του, αλλά έχει εγκατασταθεί στο τέρμα μιας μακριάς διαδρομής 12 επιπέδων, κατά μήκος της οποίας έχουν τοποθετηθεί οι υποτακτικοί του, αποφασισμένοι να θέσουν πρόωρο τέλος στην πορεία των ηρώων μας. Οι πιο επικίνδυνοι είναι αυτοί που φρουρούν τις εξόδους των επιπέδων. Μπορεί να είναι εντυπωσιακοί εξ όψεως, μην αφήσετε όμως την προσοχή σας να αποσπαστεί από τέτοιες λεπτομέρειες όταν τους συναντήσετε. Αν, μάλιστα, έχετε συλλέξει δώρα που αυξάνουν τη δύναμη των χτυπημάτων σας κατά τη διάρκεια της διαδρομής, είναι μια πολύ καλή στιγμή να τα χρησιμοποιήσετε. Το "Dracula-X" κυκλοφορεί σε CD-ROM και αυτό θα πρέπει να αποτελεί εγγύηση για την ποιότητα των γραφικών. Τα μακάβρια σκηνικά (νεκροταφεία, ερειπωμένα χωριά και μπουντρούμια κάστρων) είναι σχεδιασμένα λεπτομερώς και δίνουν τη σωστή ατμόσφαιρα. Η ηχητική επένδυση είναι επίσης αξιόλογη, ενώ άλλο ένα θετικό στοιχείο είναι ότι η Konami λυπήθηκε τα νεύρα μας, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να μην είναι απάνθρωπα δύσκολο. Τουλάχιστον όχι στα πρώτα επίπεδα...





DUNE CD



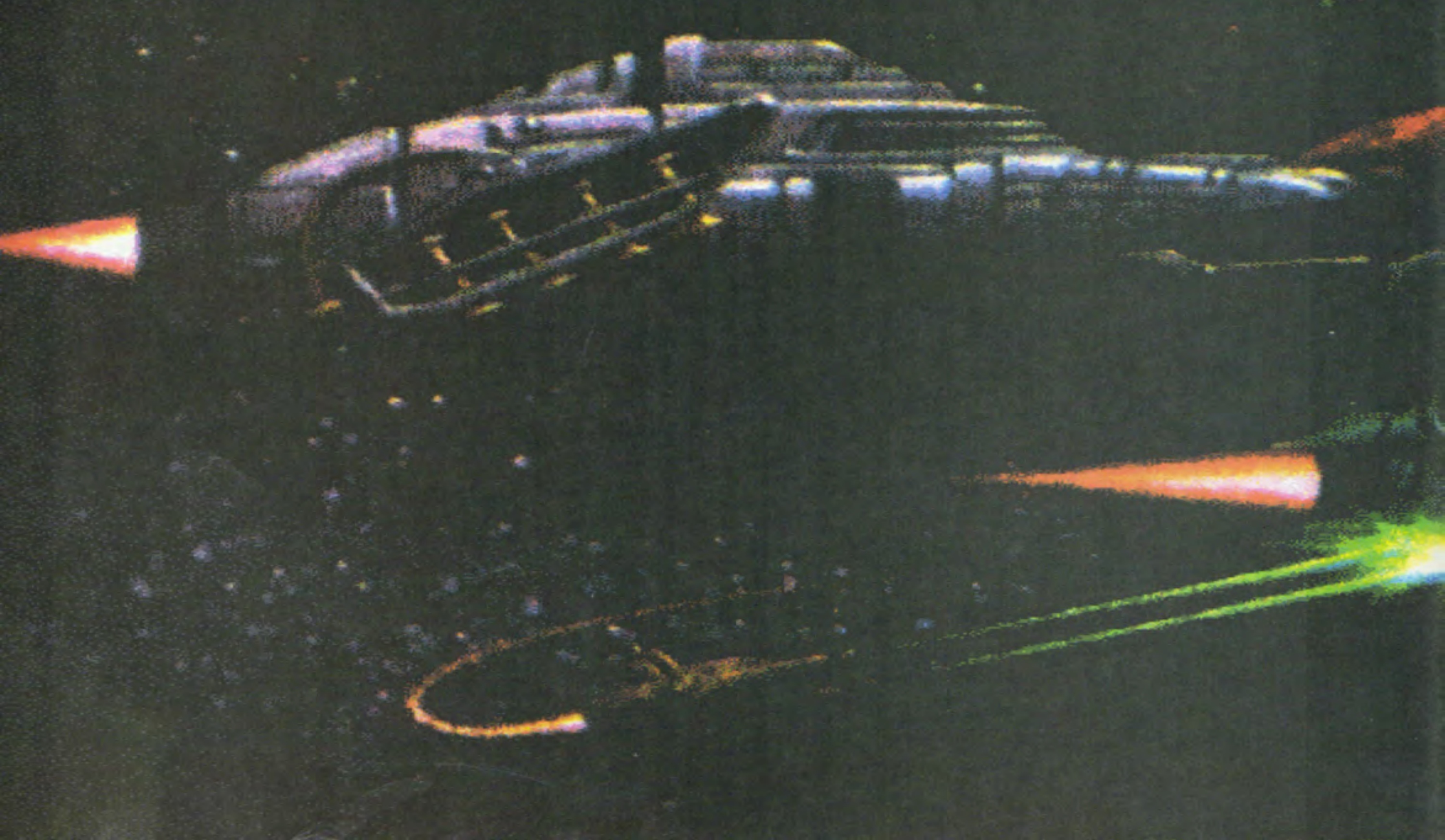
Ενα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια της περυσινής χρονιάς παίρνει το δρόμο για το Sega CD, προσθέτοντας στα θέλγητρά του (τα οποία, έτσι κι αλλιώς, ήταν πλούσια) εικόνες και ήχους που αγγίζουν το τέλειο. Η πλοκή του "Dune CD" είναι φυσικά η ίδια με αυτήν που γνωρίσαμε και στο "Dune": φοράτε τη στολή του νεαρού Paul Atreides (επιφανούς μέλους της οικογένειας των Ατρειδών, προφανώς), στον οποίο ο αυτοκράτορας έχει αναθέσει τη συγκέντρωση του πολύτιμου υλικού "Melange" - γνωστού επίσης με το όνομα "Spice" από τον πλανήτη Artakis ή Dune, όπως τον αποκαλούν οι ντόπιοι. Αν ο ήρωάς μας δεν καταφέρει να στέλνει μεγάλα φορτία σε τακτά χρονικά διαστήματα, η οικογένειά του θα υποστεί τη μήνη του αυτοκράτορα... Ο Paul αποκλείεται να τα καταφέρει μόνος του και έτσι πρέπει να βρει ένα σύνδεσμο, επ' ονόματι Gurney Halleck, ο οποίος θα τον φέρει σε επαφή με τη φυλή Fremen. Αυτή η φυλή αποτελείται από ιθαγενείς κατοίκους του "Dune" και γνωρίζει πάρα πολλά, όχι μόνο για την εξόρυξη του πολύτιμου υλικού, αλλά και για την επιβίωση πάνω στον πλανήτη, χωρίς να αναφέρουμε ότι μπορούν να σας βοηθήσουν να τηρήσετε τις προθεσμίες σας (με το αζημίωτο, φυσικά). Με τα ίδια μέσα μπορείτε ακόμη να τους πείσετε να πολεμήσετε τους Harkonens, οι οποίοι έχουν βάλει στόχο της ζωής του να δυσκολεύουν τη δική σας. Τα γραφικά και ο ήχος στο "Dune CD" έχουν σχεδόν φτάσει τα όριά τους. Ολα είναι σχεδιασμένα στην εντέλεια, ενώ δεν μπορεί να συμβεί κάτι χωρίς να συνοδεύεται από τον κατάλληλο ήχο. Η αίσθηση παιχνιδιού παραμένει εξίσου καλή με του "Dune". Ετσι, έχουμε συνολικά μία ακόμη επιτυχία για τη Virgin.

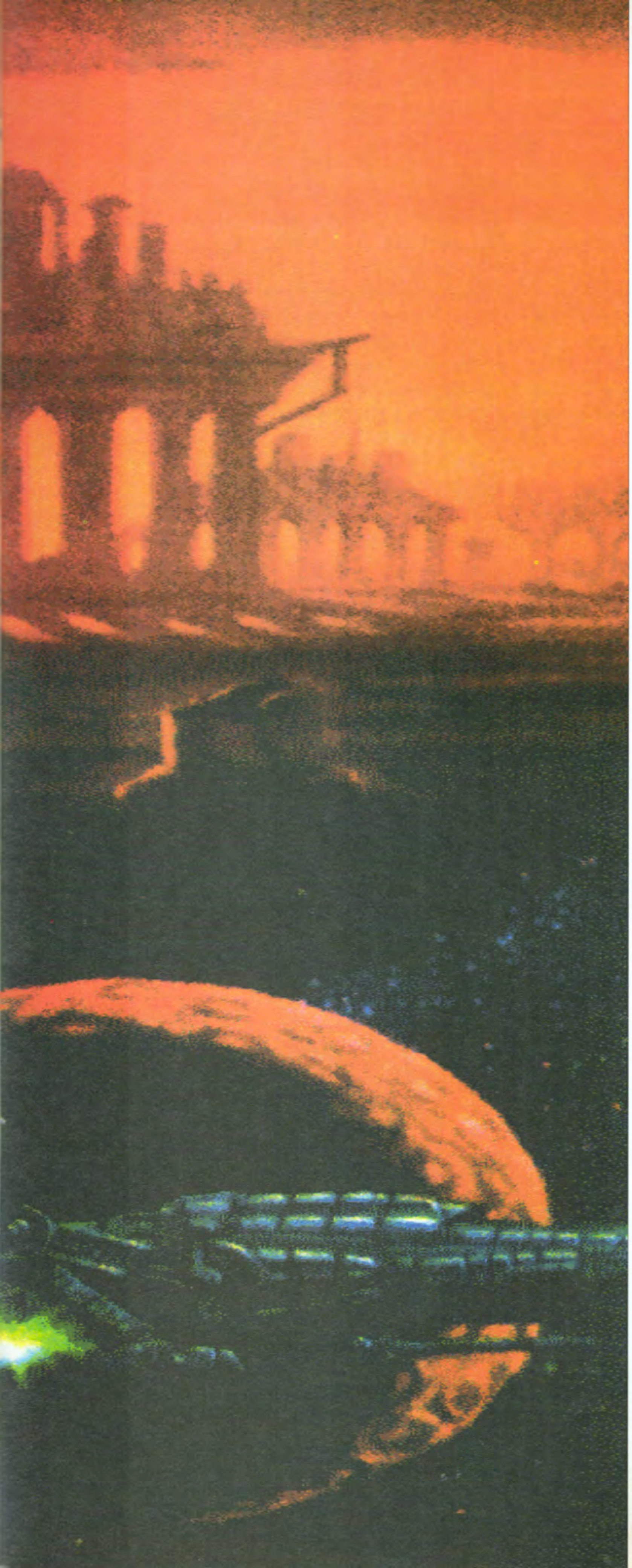


LIBERATION
Captive II

Υπάρχουν μερικά παιχνίδια που μπορούν να χαρακτηρισθούν "μεγάλα". Κάποια άλλα μεγαλύτερα... Και μετά το... Captive II. Η MindScape το χαρακτηρίζει "ατελείωτο". Θα πάρει πάνω από μια ζωή σε όποιον προσπαθήσει να το τελειώσει!!!

● του Γιώργου Κακαλέτρη





SPECIAL REVIEW

Πριν από περίπου δύο χρόνια, ο Trill προσπαθούσε με τη βοήθεια των τεσσάρων, τεχνολογικά προηγμένων, ανδροειδών του να αποδράσει από τη φυλακή. Τα κατάφερε, βέβαια, αλλά και τι με αυτό; Ορκισμένος μαχητής κατά του άδικου, ο ελεύθερος πια Trill, βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα από τα πιο μεγάλα εγκλήματα του 29ου αιώνα. Και δεν πρόκειται να μείνει με σταυρωμένα τα χέρια. Ας τα πάρουμε, όμως, από την αρχή...

Η ΥΠΟΘΕΣΗ

29ος αιώνας μετά Χριστόν. Η μορφή της ζωής έχει αλλάξει ριζικά. Οι πόλεις, η συμπεριφορά, η μόδα, αλλά πολύ περισσότερο τα πλάσματα που συναντά κανείς καθημερινά στους δρόμους. Η ...ιδιωτικοποίηση έχει προχωρήσει σε απίστευτο βαθμό. Μέχρι και η αστυνομία έχει περιέλθει υπό την κατοχή επιχείρησης και συγκεκριμένα της γιγάντιας Securi-Co. Η βία και η διαφθορά θυμίζουν άγρια Δύση του μέλλοντος, όπου ο καθένας με το όπλο του επιβάλλει τη δικαιοσύνη... Και σαν να μην έφτανε αυτό, ο ήρωας πληροφορείται ότι τα ανδροειδή της Securi-Co, τα οποία αναλαμβάνουν τις ανακρίσεις υπόπτων, λόγω προβληματικής σχεδίασης επηρεάζονται από ηλεκτρομαγνητικές καταιγίδες, με αποτέλεσμα να τους εξοντώνουν. Η κατάσταση επιδεινώνεται ακόμα περισσότερο όταν, στην προσπάθεια συγκάλυψης του γεγονότος, η Securi-Co αποφασίζει να κλείσει το στόμα όσων αθώων γνωρίζουν την υπόθεση.

Κάπου εδώ ο παίκτης λαμβάνει μέρος στην υπόθεση, παίζοντας το ρόλο του Trill. Μέσα από έναν εξαιρετικής ακρίβειας τηλεχειρισμό, θα πρέπει να κατευθύνει τα τέσσερα πιστά ανδροειδή του, ώστε να διασώσει τους φυλακισμένους που κινδυνεύουν και ταυτόχρονα να συλλέξει χειροπιαστά στοιχεία, με τα οποία θα αποδείξει στον αυτοκράτορα το έγκλημα της Securi-Co...

Ο ΧΩΡΟΣ

Η δράση του Captive 2 εκτυλίσσεται σε μία τεράστια πόλη, η οποία υποδιαιρείται σε πολλά μικρότερα τμήματα. Κάθε τμήμα αποτελείται από τρία "επίπεδα". Το πρώτο είναι οι υπόγειες διαδρομές στους υπονόμους και στα υπόγεια περάσματα. Εδώ ο παίκτης θα συναντήσει κάθε λογής υποχθόνιους τύπους, με τους οποίους μπορεί να συνομιλήσει ή ακόμα και να συμπλακεί.

Το δεύτερο επίπεδο είναι ο χώρος κυκλοφορίας των οχημάτων. Ενα πλήρες δίκτυο από δρόμους, μονής ή διπλής κατεύθυνσης, όπου κινούνται πάρα πολλά οχήματα. Χωρίς να υπάρχει ίχνος κυκλοφοριακού προβλήματος, συχνά θα σας ενοχλούν τα κορναρίσματα! Εδώ ο παίκτης μπορεί να συγκεντρώσει πολλές πληροφορίες. Διακρίνονται οι διευθύνσεις ακόμα και οι αριθμοί των σπιτιών, ενώ υπάρχουν κέντρα πληροφοριών, από όπου ο παίκτης μπορεί να ζητήσει πληροφορίες για το πώς θα μετακινηθεί από το ένα μέρος στο άλλο. Επειδή όμως μερικές φορές θα θέλετε να κινηθείτε με κάτι πιο γρήγορο, από ό,τι τα πόδια, ένα μεταφορικό μέσο σας περιμένει για να σας μεταφέρει. Το επίπεδο των δρόμων επικοινωνεί με τα

(i) ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΥ ΟΘΟΝΗΣ:
1. Διάταξη των αντικειμένων στην οθόνη.
2. Μέγεθος και θέση περιοχής δράσης.
3. Εμφάνιση κινήσεων.

(ii) ΗΧΟΣ/ΓΡΑΦΙΚΑ:
1-4. Καθορισμός ποιότητας γραφικών.
B. Μέγεθος γραμματοσειράς. CD. Ηχος.

(iii) ΜΝΗΜΕΣ

(iv) ΧΑΡΤΗΣ:
1-2. Zoom In/Out.
3. Αυτόματο κεντράρισμα.
4. Μνήμες.

(v) ΕΙΚΟΝΙΔΙΑ DROIDS

(vi) ΧΩΡΟΣ ΔΡΑΣΗΣ

(vii) ΑΝΑΦΟΡΑ

(viii) ΚΟΥΜΠΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ

(ix) ΑΛΛΕΣ ΟΨΕΙΣ





Τροποποιήσεις των χαρακτηριστικών ενός ανθρωποειδούς.

υπόγεια τμήματα της πόλης μέσω σκαλών, σε διάφορα σημεία.

Το τρίτο επίπεδο είναι τα διάφορα κτίσματα, τα οποία είναι ευδιάκριτα. Είναι πάρα πολλά, άλλα χρήσιμα και άλλα όχι στην εξέλιξη του Captive 2. Κάθε κτίσμα αποτελεί ένα νέο λαβύρινθο... Πόρτες που πρέπει να ανοίξουν, αντικείμενα που πρέπει να βρεθούν, άνθρωποι που πρέπει να ανακριθούν, να διασωθούν ή να εξοντωθούν...

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η απεικόνιση είναι η κλασική τρισδιάστατη προοπτική των RPGs, με μερικούς επιπλέον χειρισμούς. Υπάρχει η δυνατότητα να κοιτά κάποιος προς τα επάνω ή προς τα κάτω, καθώς και πλάγια δεξιά ή αριστερά, αν και δεν μπορεί να κινηθεί σε γωνίες των 45 μοιρών. Οι κινήσεις είναι: εμπρός, πίσω, αριστερά ή δεξιά (με πλάγια βήματα), σκαρφάλωμα και κατέβασμα και φυσικά στροφή δεξιά-αριστερά κατά 90 μοίρες. Ο χειρισμός με το ποντίκι δεν κρύβει παγίδες, όμως μέσω joypad έχει ορισμένες δυσκολίες.

Η οθόνη στην οποία εξελίσσεται η δράση καθορίζεται σύμφωνα με τις προτιμήσεις του παίκτη. Σε αυτήν μπορούν να απεικονίζονται, σε ξεχωριστά "παράθυρα", τα εξής: παράμετροι για τον καθορισμό παιχνιδιού και χάρτη, τα εικονίδια των ανδροειδών που οδηγούν σε inventory και τροποποιήσεις, το οπτικό πεδίο, οι τηλεχειρισμοί καμερών που έχουν τοποθετηθεί σε διάφορα σημεία ή αντικείμενα, οι μέχρι τώρα αναφορές και διάλογοι και, τέλος, οι χειρισμοί. Σε πολλά σημεία του παιχνιδιού θα πρέπει να καταστρώσετε στρατηγικά σχέδια και να στήσετε τα ανδροειδή σας σε διάφορες καίριες θέσεις. Αυτό μπορεί να γίνει αποκολλώντας πρόσωπα από την ομάδα, ώστε να μπορείτε να τα χειριστείτε ανεξάρτητα. Προσέξτε όμως ότι, για να ξανασμίξουν τα ανδροειδή, πρέπει να έρθουν όλα πάλι στο ίδιο σημείο του χάρτη. Ενα από τα droids θεωρείται κάθε φορά αρχηγός της ομάδας και είναι αυτό το οποίο παίρνει τα αντικείμενα και εκτελεί γενικά τους χειρισμούς στην οθόνη. Φυσικά, μπορεί να αλλαχτεί με κάποιο άλλο.

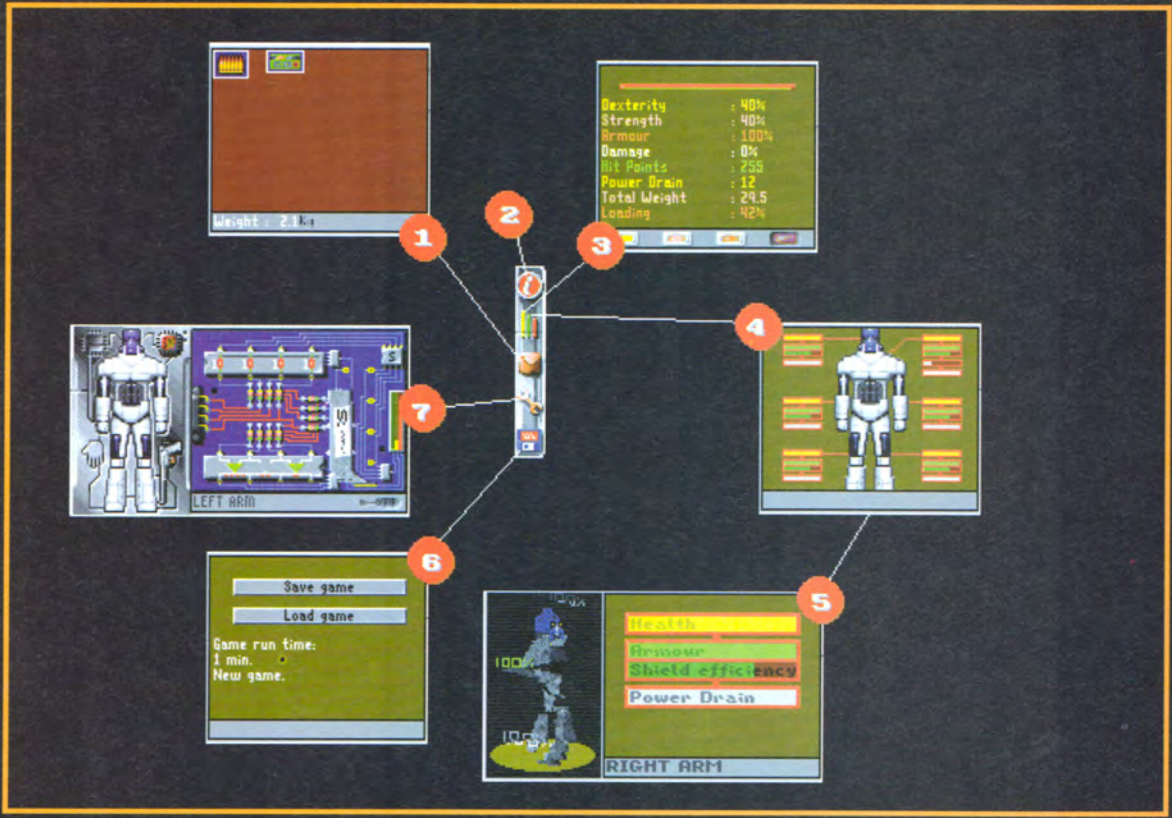


Ο τύπος μπροστά δεν φαίνεται να βιάζεται ιδιαίτερα...

Οταν θα το χρειαστείτε, μπορείτε να επιβιβα-



Το τέρας μπροστά από τα τρία droids έχει αγριέψει για τα καλά...



1. Το inventory: Τα αντικείμενα που κουβαλά κάθε droid επάνω του.
2. Οι πληροφορίες: Με το εικονίδιο αυτό ενεργοποιημένο, μπορεί να διαβάζει κάποιος γράμματα ή να παρατηρεί ό,τι κουβαλά επάνω του.
3. Τα στοιχεία του droid. Τα τέσσερα κουμπιά κάτω από τα ποσοστά δείχνουν την κατανομή κάποιων μεγεθών πάνω στο droid.
4. Η κατάσταση των διάφορων μελών του σώματος ενός droid. Με την επιλογή ενός σημείου, έχετε μεγέθυνση των πληροφοριών αυτών.
5. Η κατάσταση ενός μέλους του droid.
6. Δεν νοείται RPG χωρίς LOAD/SAVE.
7. Οι μετατροπές στα χαρακτηριστικά των droids γίνονται από εδώ. Προσέξτε το κατσαβίδι στο κάτω μέρος που επιτρέπει τις αφαιρέσεις των εξαρτημάτων. Μπορούν να γίνουν πολλές αλλαγές, ώστε να επικεντρωθεί η προσοχή ενός droid στις μαχητικές ικανότητες ή σε άλλες πιο εγκεφαλικές λειτουργίες.

στείτε σε ένα όχημα (η θέση του φαίνεται στο χάρτη) και να μετακινηθείτε γρήγορα κάπου αλλού. Αυτό ξεκινά με την κατεύθυνση εμπρός, σταματά με την πίσω, ενώ στρίβει, όπου είναι δυνατόν, με τα αριστερά-δεξιά. Πολύ σημαντική προϋπόθεση, προκειμένου να έχει κάποιος το επιθυμητό αποτέλεσμα στο Captive 2, είναι η ρύθμιση των χαρακτηριστικών των ανδροειδών στις σωστές αναλογίες: μέσα από κάποια "μενού", μπορεί να φτάσει στο σημείο όπου καθορίζει τον τρόπο λειτουργίας του ηλεκτρονικού εγκεφάλου τους, ώστε να αλλαχτούν οι συσχετισμοί ασπίδας, δύναμης και ικανοτήτων. Σε μια ιδανική ομάδα δράσης, δύο από τα droids πρέπει να είναι άριστοι πολεμιστές και άλλα δύο να επιδίδονται σε πιο πνευματικές εργασίες.

Η αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα στην οθόνη γίνεται με πολύ απλό τρόπο, μέσα από το παράθυρο της δράσης. Εύκολα μπορούν να ανταλλαγούν αντικείμενα μεταξύ των προσώπων της ομάδας, ενώ οι πυροβολισμοί ή τα χτυπήματα γίνονται με δύο τρόπους: από το παράθυρο της οθόνης για πρόσωπα με φανερά εχθρική πρόθεση ή με το ποντίκι από τα εικονίδια των ανδροειδών.

ΣΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ

Οπως είπαμε και στην εισαγωγή, ο ρόλος του παίκτη είναι να εντοπίσει και να ελευθερώσει τους

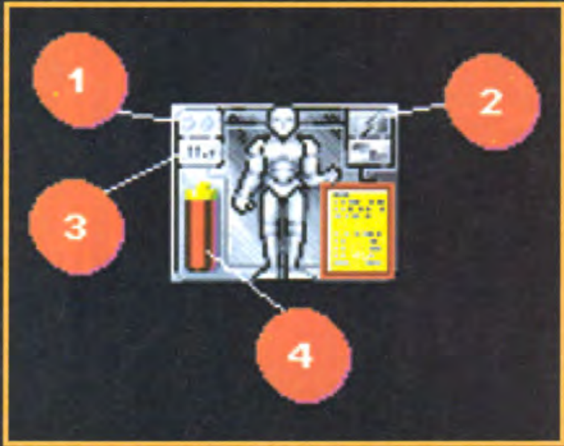
αθώους-κατηγορούμενους, μέσω των τεσσάρων ανδροειδών που κατευθύνει. Για να το κατορθώσει, πρέπει να ανακρίνει ένα μεγάλο πλήθος πλασμάτων που θα συναντήσει στον τεράστιο χώρο του Liberation. Οι συνομιλίες δεν παρουσιάζουν κάτι το ξεχωριστό: σε καθέναν υπάρχει μια λίστα με πιθανές φράσεις-ερωτήσεις, οι οποίες οδηγούν σε άλλες κ.ο.κ. Οι απαντήσεις ποικίλλουν από πρόσωπο σε πρόσωπο, επειδή σε αυτό το παιχνίδι κάθε χαρακτήρας της υπόθεσης έχει τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά. Ομως, δεν είναι μόνο αυτό. Ολα τα πρόσωπα θα θυμούνται τη συμπεριφορά σας σε κάποια προηγούμενη συνάντηση και, έτσι, την επόμενη φορά θα φερθούν ανάλογα. Γι' αυτό να θυμάστε να τους αποχαιρετάτε προτού φύγετε (διότι μπορείτε απλώς να διακόψετε μια συζήτηση απομακρυνόμενοι). Ετσι, διάφορα (ή ακόμα και το ίδιο) πρόσωπα θα αποκρίνονται διαφορετικά στο ίδιο ερέθισμα-ερώτηση ή πράξη. Πάντως, γενικά παρέχονται πληροφορίες για τις τάσεις του συνομιλητή...

Εκείνο που πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα είναι με ποιους συμπλέκεστε. Δεν πρέπει ποτέ να επιτίθεστε σε κανέναν, αν δεν σας επιτεθεί πρώτος αυτός, ή εάν δεν συντρέχει σοβαρός λόγος. Καλύτερα να είστε πολιτισμένοι. Προσέχετε πολύ, ώστε να αποφύγετε ένα τέτοιο "ατύχημα" σε κάποιον, τον οποίο κανονικά θα έπρεπε να σώσετε (τίποτε δεν σας εμποδίζει από το να σκοτώσετε και αυτόν). Γενική τακτική είναι να αποφεύγετε συμπλοκές με την αστυνομία, διότι σπάνια θα έχει καλά αποτελέσματα. Οι αστυνομικοί είναι περισσότεροι, πολύ καλά εκπαιδευμένοι και έχουν τα "μέσα": ελικόπτερα, τανκ και βαρύ οπλισμό.

Προσέξτε, τέλος, ότι η συμπεριφορά σας σε κάποιον μπορεί να επηρεάσει αυτήν κάποιου τρίτου απέναντί σας. Για παράδειγμα, να προκαλέσει την επίθεση της αστυνομίας ή κάποιου φρουρού ή φίλου. Πολλές φορές, έπειτα από κάποια μάχη, ίσως τα ανδροειδή σας χρειαστούν μικροεπισκευές, οι οποίες μπορούν να γίνουν από εξειδικευμένους μηχανικούς.

Πολύ σημαντικό μέρος του παιχνιδιού θα το περάσετε ψάχνοντας μέσα σε κτίρια. Εδώ συχνά θα βρίσκετε κάρτες που χαρακτηρίζονται από κάποιον αριθμό και θα ξεκλειδώνουν αντίστοιχες πόρτες του κτιρίου. Αλλα αντικείμενα που θα βρίσκετε συχνά είναι credit cards, διαφημιστικά φυλλάδια, χαρτιά με πληροφορίες χρήσιμες ή μη, σφαίρες και όπλα. Αυτά αποτελούν μόνο ένα μικρό δείγμα των αντικειμένων, τα οποία μπορείτε να εντοπίσετε και να χρησιμοποιήσετε στο Captive 2.

Φυσικά, μπορείτε να συναλλάσσεστε (αγορές και πωλήσεις) με μια σειρά νόμιμους ή παράνομους τύπους, σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού, ενώ μπορείτε -αν θελήσετε- να ζητήσετε πληροφορίες για τοποθεσίες από την αστυνομία ή από ειδικά περίπτερα ρύθμισης κυκλοφορίας. Μάλιστα, την αστυνομία μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε για να σας μεταφέρει όπου επιθυμείτε. Τέσσερα είναι τα droids σας και συνήθως πηγαίνουν μαζί. Συχνά ό-



1. Ενδειξη και επιλογή ηγέτη της ομάδας. Σε αυτόν αναφέρονται όλες οι κινήσεις. Οι άλλοι απλώς ακολουθούν.
2. Αποσύνδεση μέλους από ομάδα.
3. Μεταφορά στις οθόνες επιλογών ή στο inventory.
4. Η ενέργεια του droid. Μόλις τελειώσει...



Μέσω της εκκένωσης αυτής, φορτίζονται "οι μπαταρίες" των τεσσάρων robots.





Ψυχεδελικά σκηνικά παντού.

μως θα έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθείτε ταυτόχρονα κάποιο άλλο καίριο σημείο της πόλης, εγκαθιστώντας κάμερες όπου θέλετε. Πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί κατά την αναζήτηση διάφορων μικροαντικείμενων, αφού μερικές φορές δεν είναι ευδιάκριτα λόγω χρωματισμών, ενώ άλλες φορές θα βρίσκονται κρυμμένα πίσω από κάτι άλλο μεγαλύτερο. Παρατηρήστε τα οχήματα που κυκλοφορούν στην πόλη και μην τα αγνοείτε. Αν συναντηθείτε, θα σας κορνάρουν για λίγο και μετά θα περάσουν από πάνω σας, προκαλώντας ζημιές στα droids σας. Τέλος, προσέξτε τις πρίζες σε ορισμένα κτίρια, αφού αυτές είναι το σημείο ανεφοδιασμού, με ενέργεια, των ανθρωποειδών σας. Η εκκένωση που προκαλείται φορτίζει το droid-ηγέτη της ομάδας.

Vectors με ψυχεδελικά textures...
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Στο Amiga CD 32, η συνοδεία από το CD δίνει το πάνω χέρι.
ΗΧΟΣ 95%

Τεράστια έκταση και πλήρης ελευθερία κινήσεων.
GAMEPLAY 94%

Τα γραφικά δεν το αφήνουν να μπει στην elite του 95%+.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

ΗΧΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ - GAMEPLAY

Δεν είμαι σε θέση να γνωρίζω αν είναι υπερβολή, αλλά η MindScape υποστηρίζει ότι το Liberation είναι κυριολεκτικά ατελείωτο, αφού, σύμφωνα με τους υπολογισμούς της, η ολοκλήρωσή του απαιτεί ακόμα πολλή δουλειά. Ακόμα και να μην έχει απόλυτο δίκιο, σίγουρα πρόκειται για κάτι τεράστιο, ίσως το μεγαλύτερο RPG μέχρι σήμερα. Από την άλλη, δίνει την εντύπωση ότι πάντα μπορείς να βρεις κάτι νέο να κάνεις, κάποιον ακόμα να ανακρίνεις, ή κάπου αλλού να πας, ώστε να μην αισθάνεσαι ότι έχεις "κολλήσει". Αυτό ενισχύει την άποψή μας ότι δεν υπάρχει μόνο ένας τρόπος να το τελειώσει κάποιος, αλλά αφήνει μεγάλη ελευθερία κινήσεων.

Ο ήχος αποτελείται από πολύ σαφή samples και στο CD 32 η συνοδεία της μουσικής από CD καθώς και η ατελείωτη ομιλία ανεβάζουν πολύ την αίσθηση του Captive 2.

Σε ένα παιχνίδι τέτοιου μεγέθους, η ανάγκη να μεταδοθεί πληροφορία με κάθε τρόπο είναι προφανής, γι' αυτό και έχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία στον ήχο.

Τα γραφικά είναι το μόνο σημείο στο οποίο το Liberation μπορεί να αμφισβητηθεί. Είναι vector (3D), με επιφάνειες που ποικίλλουν αρκετά από περιοχή σε περιοχή. Έχουν δοθεί πολλές λεπτομέρειες, όμως γενικά είναι κάπως καταθλιπτικά, εξαιτίας των "ψυχεδελικών" σχεδίων και χρωμάτων... Βλέπετε, το επιβάλλει η μόδα του 29ου αιώνα...

Αν επιτρεπόταν η ομαλή ολίσθηση από ένα σημείο σε άλλο και δεν γινόταν με σχετικά απότομα βήματα, τότε θα βρισκόταν σε άλλο επίπεδο ρεαλισμού.

Αν θέλετε, λοιπόν, ένα παιχνίδι με το οποίο να ασχοληθείτε μήνες ή ακόμα και χρόνια, ζώντας την ιστορία του, τότε το Liberation: Captive 2 είναι αυτό που σας χρειάζεται.

PIXELware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ 44
PUBLIC DOMAIN.............50
ΑΓΓΕΛΙΕΣ 55
ΚΟΥΠΟΝΙΑ 57

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

AMIGA 3000 VS MEGApc AMSTRAD

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι καινούριος αναγνώστης σου (από το τεύχος 96). Θέλω να υποβάλω τα συγχαρητήριά μου για την πλούσια ύλη που προσφέρεις στους αναγνώστες σου και να σου θέσω κάποιες ερωτήσεις:

Μια και τώρα πήγα δεκατριών χρονών, αποφάσισα να πάρω κομπιούτερ. Το δίλημμα στο οποίο βρίσκομαι είναι: AMIGA3000 ή MEGApc AMSTRAD;

1. Κατά τη γνώμη σας, ποιο είναι το καλύτερο κομπιούτερ: η AMIGA3000 ή το MEGApc AMSTRAD;

2. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της AMIGA3000;

3. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του MEGApc AMSTRAD;

4. Από το σύνολο των παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει έως τώρα για τα δύο κομπιούτερ, ποια είναι τα καλύτερα;

5. Ως προς την ενέργεια που καταναλώνουν και την τιμή που έχουν, ποιο από τα δύο είναι πιο οικονομικό;

ΥΓ: Θα ήθελα να σας προτείνω να κάνετε μια σύγκριση ανάμεσα στα δύο κομπιούτερ. Με αυτόν τον τρόπο θα με βοηθούσατε στην εκλογή μου, ενώ πολλοί αναγνώστες θα ενδιαφερθούν σίγουρα.

Φιλικά,

Χριστακόπουλος Χαράλαμπος

!

Φίλε Χαράλαμπε,

Πραγματικά, έμεινα έκπληκτος με την οριοθέτηση των επιλογών σου στα δύο αυτά μοντέλα που αναφέρεις. Διαφέρουν κατά πολύ τόσο η σχεδίαση όσο και οι στόχοι των δύο υπολογιστών και, όπως φυσικά καταλαβαίνεις, έχουν εντελώς διαφορετικές δυνατότητες, με αποτέλεσμα να οδηγηθείς σε... παράξενα αποτελέσματα, αν προσπαθήσεις να τα συγκρίνεις (όπως όλα τα ανόμοια αντικείμενα). Η Amiga 3000 είναι το δεύτερο πιο γρήγορο εργοστασιακό μοντέλο της Amiga, ενώ ο Amstrad MEGApc είναι πλέον ένας από τους πολλούς ATs που κυκλοφορούν. Ακριβώς τα ίδια ισχύουν και για την επεκτασιμότητα, όπου πάλι η 3000 είναι από τις πιο επεκτάσιμες Amiga, ενώ ο MEGApc από τα λιγότερο επεκτάσιμα PCs. Η Amiga 3000 έχει σαφή στόχο τον επαγγελματία (αν και προσωπικά διαφωνώ), ενώ ο MEGApc μόνο τον gamer, όσο και αν προσπαθεί να το κρύψει. Αν στοχεύεις να αγοράσεις μια Mega Drive, πρέπει να σκεφτείς το ενδεχόμενο του MEGApc, αφού δεν θα στερηθείς παιχνίδια και κάποιες σοβαρές εφαρμογές που θα τρέξουν στο PC μέρος του μηχανήματος. Όμως η χαμηλή ταχύτητα του επεξεργαστή, πέρα από "φρένο" στις εφαρμογές, θέτει μεγάλο περιορισμό και σε πολύ μεγάλο μέρος υπέροχων παιχνιδιών που κυκλοφορούν τώρα για 386 και i486.

Η A3000, μέχρι πριν από λίγο καιρό, ήταν το κορυφαίο μοντέλο της Commodore. Σήμερα, με την εμφάνιση του AGA, έχει μείνει αρκετά πίσω στον τομέα των γραφικών. Αυτή η υστέρηση περιορίζεται μόνο στον τομέα των παιχνιδιών, αφού για τις σοβαρές εφαρμογές (δουλεύουν και σε μερικά adventures, RPGs κ.λπ.) υπάρχουν κάρτες που εξομοιώνουν απόλυτα το AGA chipset και ξεπερνούν κατά πολύ τις δυνατότητές του. Η CPU είναι full version, με δυνατότητα 1GB συνολικής RAM (18 MB on board).

Ο σκληρός δίσκος που τη συνοδεύει είναι SCSI (έχει ενσωματωμένο controller), ενώ στις τελευταίες εκδόσεις "φοράει" high density drives. Ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής μπορεί να είναι 68881 (στις παλιές) ή 68882, ενώ όπως και η CPU τρέχει στα 16 (παλιές) ή στα 25 MHz, κάνοντάς την 7.5 -και πλέον- φορές πιο γρήγορη από την A1200. Γενικά, πρόκειται για το πιο πλήρες πακέτο που έχει κατασκευάσει μέχρι σήμερα η Commodore (λαμβάνοντας υπόψη τα "κουτσουρέματα" ακόμα και αυτής της A4000/040), αν και όχι το πιο δυνατό στους τομείς ταχύτητας και γραφικών. Η A3000 έχει καταργηθεί από την Commodore, υποστηρίζεται αθρόα όμως σε hardware, αφού αποτελεί εργαλείο πολλών σοβαρών users σε όλο τον κόσμο. Η Amiga 3000 τρέχει ίσως λιγότερα παιχνίδια της Amiga 500 από όσα τρέχει η A1200! Ο,τι όμως δουλεύει συνήθως "πετάει". Ιδανική πλατφόρμα για όλα τα NON-AGA adventures, RPGs, flight και driving simulators!

Το MEGApc υπερτερεί σημαντικά στον τομέα των παιχνιδιών, αφού τρέχει όλα τα cartridges του MegaDrive και το μεγάλο μέρος του gameware για PC. Δεν θα τα πάει καλά με απαιτητικούς flight simulators και γενικά παιχνίδια που φτιάχνονται με τα 386DX/40 και 486. Θα χρειαστεί να του εγκαταστήσεις σκληρό δίσκο τουλάχιστον 100 MB αν θέλεις να ...χωράει κάτι.

Την τελευταία ερώτηση δεν την πολυκατάλαβα. Εννοείς το ρεύμα που καταναλώνουν; Πάντως, στο θέμα της τιμής η Amiga 3000 ξεπερνάει αρκετά τον MEGApc, ιδίως όταν αυτή έρχεται με έγχρωμο VGA monitor!

AMSTRAD 6128 ΚΑΙ COMPULINK

?

Αγαπητό PIXEL,

Προτού σου πω το μεγάλο πρόβλημα της ζωής μου, σου λέω ότι είμαι αναγνώστης σου από το 12ο τεύχος και ότι είσαι το πιο κατατοπιστικό περιοδικό, όσον αφορά στα computers. Εχω έναν AMSTRAD CPC 6128 (ακόμα!) και, αν και έχω προσπαθήσει περισσότερες από χίλιες φορές να πείσω τον πατέρα μου να αλλάξω μηχάνημα, αυτός αρνείται με την ηλίθια δικαιολογία ότι σε δύο χρόνια θα δώσω για το πανεπιστήμιο. Φυσικά, θα ήθελα να μου πεις τι θα ήταν πιο χρήσιμο να αγοράσω (αν πάρω την άδεια): μια AMIGA 500 ή 600 ή μήπως κάποιο PC; Αν δεν πάρω την άδεια, τι μπορώ να κάνω με τον 6128 και πώς;

Φιλικότατα,

Γιάννης

!

Φίλε Γιάννη,

Για να μη σε στεναχωρήσω, εξαρχής θα σου πω ότι μπορείς να κάνεις πολλά πράγματα με τον Amstrad σου. Δυστυχώς όμως θα πρέπει να τα κάνεις μόνος σου, αφού δεν υπάρχει καμία υποστήριξη πια. Θεωρητικά ακόμα και να συνδεθείς στην CompuLink μπορείς, όμως πρέπει να βρεις κατάλληλο modem και software, πράγματα αρκετά δύσκολα.

Πάντως μια πολύ καλή "εφαρμογή" του 6128 σου είναι να πάρεις τις αρχές του προγραμματισμού μέσα από την BASIC που δίνεται μαζί του. Ακόμα μπορείς να βρεις μερικές ενδιαφέρουσες "εφαρμογές", όπως προγράμματα για ΠΡΟΠΟ και ΛΟΤΤΟ, διευθυνσιογράφους κ.λπ., αν και κάποια θα χρειαστεί να ψάξεις πολύ για να τα εντοπίσεις. Οσον αφορά στο δίλημμά σου μεταξύ Amiga 600, 500 και PC, τότε μπορώ να σε βοηθήσω με τα εξής: να ξεχάσεις τις 500 και 600 και να σκέφτεσαι μόνο τη 1200. Μεγάλο παιδί είσαι, θα θέλεις έναν υπολογιστή "πιο ισχυρό" από τις καλές, αλλά αργές, μικρές Amiga.

Τώρα που ήρθαμε σε μια πιο λογική βάση σύγκρισης, σου εφιστώ την προσοχή στο κόστος των PCs και της Amiga. Σε τελική ανάλυση, ναι μεν ένα σύστημα που θα δουλεύει "σωστά" και στις δύο μορφές θα υπερβεί σε κόστος τις 300.000 δρχ. (386DX/40, 4 MB RAM, 250 MB Hard Disk, S-VGA από τη μία πλευρά και A1200, 250 MB Hard disk, 6 MB RAM από την άλλη), μαζί με κάποια έγχρωμη οθόνη, αλλά με την Amiga μπορείς να τα κάνεις όλα, βήμα βήμα, αρχίζοντας μόνο με τη βασική μονάδα, και κόστος περίπου

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

120.000 δρχ. Αν έχεις τη δυνατότητα να επενδύσεις το συνολικό ποσό μεμιάς, τότε υπάρχουν πολύ ισχυρά επιχειρήματα υπέρ των PCs, αν και -ακόμα και τότε- μπορεί βρεθούν λόγοι για να προτιμήσεις την Amiga. Πάντως, με ένα PC των 120.000 δρχ., δεν μπορείς να κάνεις σχεδόν τίποτε!

ΧΩΡΙΣ ΓΝΩΣΗ

?

Αγαπητό PIXEL,

Προτού θέσω τα ερωτήματά μου, θα ήθελα να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου. Εχω μια SNES και η αλήθεια είναι ότι δεν είμαι ευχαριστημένος από τις επιδόσεις της, γι' αυτό θα αγοράσω μια AMIGA 600. Θα αναρωτιέσαι ποιο είναι το πρόβλημά μου. Λοιπόν, για να σου πω την αλήθεια, δεν έχω ιδέα από computers και θέλω να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

α) Πού μπορώ να βρω σκληρό δίσκο για την AMIGA 600 και πόσο στοιχίζει;

β) Τι άλλα (εκτός από παιχνίδια) μπορεί να κάνει μια AMIGA 600; Ποιες είναι οι δυνατότητές της;

γ) Ποια είναι τα τρία καλύτερα παιχνίδια κατά τη γνώμη σου; Με αγάπη,

Ο νεότερος PIXELμάνιας

!

α) Φυσικά, στα καταστήματα! Μπορείς να συνδέσεις είτε εσωτερικό των 2.5 ιντσών (είναι η καλύτερη λύση μέχρι τα 60 MB) είτε εξωτερικό των 3.5 ιντσών (υψηλότερες επιδόσεις και καλύτερες τιμές για 80 MB και άνω) με τη βοήθεια ειδικού kit. Αν προσπαθήσεις, μπορεί να βρεις Amiga 600 με σκληρό δίσκο εγκαταστημένο από την Commodore.

β) Γενικά, χωρίς σκληρό δίσκο και 1 MB RAM ακόμα, δεν θα καταφέρεις πολλά, εκτός από το ότι μπορείς να ασχοληθείς με τον προγραμματισμό. Με 2 MB

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ ΕΝΟΣ ATAROBIOY

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους αμέτρητους αναγνώστες σου, ο οποίος σου γράφει για πρώτη φορά. Αρχισα να σε πρωτοδιαβάζω γύρω στο 1986-87 και εξακολουθώ.

Κάνοντας μια μικρή ανασκόπηση, θα ήθελα να επισημάνω μερικά πράγματα στο χώρο των Η/Υ. Πράγματι, από τότε μέχρι σήμερα έχουν αλλάξει πολλά πράγματα γύρω από αυτούς.

Ξέρω ότι προσπαθούσες να καλύψεις πολλούς Η/Υ με διάφορα θέματα, πράγμα το οποίο είναι πολύ δύσκολο και δεν το έχουν καταφέρει πολλά περιοδικά του χώρου. Ας αφήσουμε όμως τα παλιά τεύχη και ας έρθουμε σε αυτά των τελευταίων περίπου δύο χρόνων (διόρθωσέ με αν κάνω λάθος), τότε που πολλοί ξαφνιάστηκαν όταν οι στήλες των PC users "μετακόμισαν" στο αδελφό περιοδικό. Εκεί είμαι απολύτως σίγουρος ότι θα ικανοποιηθούν απόλυτα.

Αλλά ξεχνάς κάτι...

Πόσα ωραία χρόνια και τι ωραίες στιγμές πέρασαν μαζί σου, ζητωκραυγάζοντας και απολαμβάνοντας τη συνεχή ανανέωσή σου προς το καλύτερο. Τώρα αυτή η χαρά διακόπηκε κάπως ξαφνικά και πρέπει να κάνουν μια νέα αρχή στο ανανεωμένο PC MASTER. Το συμπέρασμα όμως, στο οποίο θέλω να καταλήξω και για το οποίο ζητώ να μου απαντήσεις, είναι ότι εγώ ως κάτοχος ενός ATARI, όπως και πολλοί αναγνώστες σου, ανησυχώ μήπως (όπως διαδόθηκε) κάποτε σταματήσει η υποστήριξη των ATARI και συνεχίσεις την πορεία σου μόνο με την AMIGA και τις κονσόλες, αφήνοντας απέξω πολλούς υποστηρικτές σου. Υποστηρικτές οι οποίοι μαζί με εσένα σβήσανε τα 100 κεράκια και σου ευχήθηκανε χρόνια πολλά και πάντα επιτυχίες!!! Τελικά, το ερώτημά μου είναι αν πράγματι θα αφήσεις το ATARI έξω από όλα αυτά.

ΥΓ1: Ξέρω ότι ένα μεγάλο μέρος της επιτυχίας σου προήλθε από εμάς τους αναγνώστες σου, που σου δίνουμε την ευκαιρία -μέσα από τα ερωτηματολόγια και τα γράμματά μας, τα οποία δεν πετάγονται στο καλάθι των αχρήστων- να ανέβεις ψηλά.

ΥΓ2: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου και ευχαριστώ για τον πολύτιμο χώρο σου.

Φιλικά,

Μιχάλης Ζερβός

!

Φίλε Μιχάλη,

Κατ' αρχάς θέλουμε να ευχαριστήσουμε για την αγάπη και την υποστήριξη που δείχνετε στο περιοδικό, τόσο εσύ όσο και πολλοί άλλοι φίλοι του ATARI. Και βέβαια αναγνωρίζουμε τη μεγάλη συμβολή σας στην ανοδική πορεία του PIXEL, και αυτό γίνεται ολοφάνερο -πιστεύουμε- μέσα από τις στήλες του περιοδικού (Public Domain, Terra Informatica, Παρουσιάσεις hardware, όταν υπάρχει κάτι πραγματικά ενδιαφέρον, αλλά και στη "Χωρίς Joystick", όταν κάποια εφαρμογή για το ATARI τραβήξει την προσοχή μας).

Οσον αφορά στην απομάκρυνση των στηλών για θέματα που ενδιαφέρουν τους PC users, νομίζουμε ότι έχουμε εξηγήσει επανειλημμένα τους λόγους. Εξάλλου, το PC Master ικανοποιεί απόλυτα -όπως μόνος σου διαπιστώνεις- τους χρήστες των συμβατών και αξίζει την αγάπη και την υποστήριξή τους. Τελικά, αναλογιστείτε όλοι όσοι διαμαρτύρεστε για αυτή την απομάκρυνση: οδήγησε σε βελτίωση ή όχι της συνολικής προσφερόμενης πληροφόρησης προς τους PC users;

Σχετικά τώρα με τις ανησυχίες που διατυπώνεις για πιθανή στροφή του PIXEL προς την AMIGA και τις κονσόλες, σε διαβεβαιώνουμε ότι αυτό δεν πρόκειται να γίνει, τουλάχιστον στο προσεχές μέλλον. Αλλωστε αυτός ήταν ο στόχος του ερωτηματολογίου: να μάθουμε τις προτιμήσεις σας, να ακούσουμε τις προτάσεις σας, να εντοπίσουμε τις τυχόν αδυναμίες μας και, τελικά, να βελτιώσουμε την ύλη μας. Δεν υπάρχει λοιπόν κανένας λόγος ανησυχίας για τους φίλους του ATARI. Το αγαπημένο σας περιοδικό θα συνεχίσει να σας στηρίζει... Αλλωστε, αφήνει ο Ηλίας τους αγαπημένους του Atarόβιους;

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

RAM και κάποιον έστω υποτυπώδη σκληρό δίσκο (π.χ. 20-30 MB), μπορείς να ασχοληθείς με ήχο, γραφικά, επεξεργασία κειμένου (υποτυπωδώς μπορείς και με 1 MB και χωρίς σκληρό) και γενικά να περάσεις ευχάριστες και δημιουργικές ώρες μαζί της. Επίσης, λόγω της "κοινής" λογικής του software σε όλες τις πλατφόρμες, λείπει η εμπειρία από σοβαρά προγράμματα στην Amiga θα εφαρμόζονται αυτούσιες σε ανάλογες εφαρμογές σε PC ή Mac, οπότε θα αποκτήσεις μια πολύ χρήσιμη, επαγγελματικά, υπολογιστική παιδεία.

γ) Οι απόψεις διίστανται στο θέμα αυτό. Θα σου αναφέρω όμως τις δικές μας προτιμήσεις σε μερικές κατηγορίες: Civilization (strategy), Kick Off 2 ή Sensible Soccer (για όσους δεν τα κατάφεραν να γίνουν καλοί στο Kick Off!) στο χώρο των αθλητικών, Mortal Kombat στα fight games, Monkey Island (1 & 2) στα adventures, A320 (ο πιο ρεαλιστικός flight simulator για Amiga) κ.λπ.

AMIGA CD 32 ΚΑΙ ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ

?

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και την καταπληκτική πραγματικά δουλειά που παρουσιάζεις κάθε μήνα στους αναγνώστες σου. Θα μου επιτρέψεις να σου υποβάλω τις ερωτήσεις μου:

1. Μία AMIGA CD 32 σε τιμή 99.000 + 18% ΦΠΑ είναι ευκαιρία;

2. Πόσο κοστίζει ένα καλό παιχνίδι για την AMIGA CD 32; Πόσοι τίτλοι υπάρχουν στην αγορά;

3. Η AMIGA CD 32 πώς γίνεται A1200; Το κόστος ποιο θα είναι περίπου;

4. Γίνεται η AMIGA CD 32 να μετατραπεί σε A1200, να τοποθετηθεί διπλή ROM, ώστε να είναι πλήρως συμβατή με AMIGA 500; Αν ναι, πόσο θα στοιχίσει;

5. Αν η τηλεόρασή μου δεν μπορεί να συνδεθεί με Amiga CD 32 διαμέσου της εξόδου RCA, πόσο θα στοιχίσει ένα TV modulator;

6. Εχει κυκλοφορήσει το DISCOVER SPACE για AMIGA;

Νίκος

!

Φίλε Νίκο,

Εχουμε και λέμε:

1. Δεν θα το έλεγα ότι είναι ευκαιρία, είναι μάλλον μια κανονική τιμή. Μην ξεχνάς ότι το CD 32 είναι λίγο φθηνότερο από την Amiga 1200.

2. Περίπου 20.000 δρχ. είναι μια συνηθισμένη τιμή για αρκετά κομμάτια software του CD 32. Εχουν κυκλοφορήσει αρκετοί τίτλοι για CD 32, πολλοί από τους οποίους όμως είναι επανεκδόσεις παιχνιδιών για Amiga 500. Αυτά που ξεχωρίζουν είναι το Captive 2 και το MicroCosm. Φυσικά, υπάρχουν και αρκετά άλλα.

3. Από τις πρώτες προθέσεις της Commodore ήταν η δυνατότητα μετατροπής του CD 32 σε Amiga 1200 με CD και της Amiga 1200 σε CD 32 με drive και πληκτρολόγιο. Το δεύτερο φαίνεται να ναυαγεί, όμως το πρώτο προχωρά σταθερά. Ηδη μπορείς να συνδέσεις πληκτρολόγιο, ενώ έχουν ανακοινωθεί και multi input-output επεκτάσεις, που δίνουν τις θύρες της Amiga 1200. Το συνολικό κόστος της μετατροπής δεν μπορεί να υπολογιστεί ακόμα...

4. Δεν είναι μόνο η ROM η αιτία για την οποία το CD 32 δεν μπορεί να γίνει απόλυτα συμβατό με Amiga 500, αλλά γενικά η διαφορετική αρχιτεκτονική του, οπότε μην ελπίζεις πολλά πράγματα.

5. Το CD 32 έχει ενσωματωμένο TV modulator, γι' αυτό μην ανησυχείς!

6. Προς το παρόν, δεν το έχει πάρει το μάτι μας.

ΕΝΑΣ PC USER ΚΑΙ ΟΙ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΙΣ "ΤΑΙΝΙΕΣ"

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε αγοράζω περίπου δύο χρόνια και πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής. Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD 6128 και ενός IBM PC 386SX. Ο λόγος που σου γράφω αυτό το γράμμα είναι για να κάνω μια παρατήρηση σχετικά με την ύλη του περιοδικού. Το PIXEL στα τελευταία τεύχη τείνει να γίνει το περιοδικό για AMIGA και κονσόλες. Πού πήγαν τα PC reviews; Ολα τα game reviews είναι για AMIGA και κονσόλες. Γνωρίζω ότι υπάρχει στον ίδιο χώρο το περιοδικό PC Master, όμως θα προτιμούσα να διαβάζω το PIXEL όπως ήταν αρχικά, δηλαδή με ανάμεικτα θέματα και όχι όπως είναι τώρα. Ακόμη θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εξής ερωτήματα:

1) Ποια η διαφορά μεταξύ των MASTER SYSTEM και MASTER SYSTEM II;

2) Πιστεύεις ότι το MASTER SYSTEM II θα συνεχίσει να υποστηρίζεται από τη SEGA; Δηλαδή, θα συνεχίσει η SEGA να παράγει παιχνίδια για το MASTER SYSTEM II, μετά την εμφάνιση του MEGA CD II;

3) Τα παιχνίδια του απλού MASTER SYSTEM είναι δυνατόν να λειτουργήσουν και στο MASTER SYSTEM II ή χρειάζεται κάποιος converter ή adaptor; Γίνεται το ίδιο με το MEGA DRIVE;

4) Ενας σκληρός δίσκος 80 MB πόσο κοστίζει περίπου;

5) Εχω ακούσει ότι κυκλοφορούν "ταινίες" (δεν γνωρίζω ακριβώς το όνομά τους). Αυτές οι "ταινίες" μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εγγραφή παιχνιδιών για PC; Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν σκληροί δίσκοι; Πόση είναι η χωρητικότητά τους; Μπαίνουν σε κάποιο εξωτερικό μηχάνημα που συνδέεται με τον υπολογιστή; Αν ναι, πόσο κοστίζει αυτό το μηχάνημα; Πόσο κοστίζει η καθεμία "ταινία";

Φιλικά,

Γιαννολόπουλος Βασίλης

Ματαράγκα-Μεσολογγίου

!

Φίλε Βασίλη,

Οσον αφορά στην παρατήρησή σου, έχουμε απαντήσει πολλές φορές. Είναι οφθαλμοφανές ότι η συνολική παροχή πληροφοριών από εμάς προς τους αναγνώστες της εταιρίας μας έχει αυξηθεί πολύ: και οι PC users μαθαίνουν πολύ περισσότερα για τα PCs μέσω του εντυπωσιακά αναβαθμισμένου PC Master (ή μήπως διαφωνεί κανείς;), αλλά και οι Amiga, Atari και Console users έχουν στη διάθεσή τους πολύ περισσότερες σελίδες για τα δικά τους μηχανήματα.

1. Απολύτως καμία. Απλώς αποφάσισε η Sega να δώσει άλλη μορφή στο μηχάνημά της.

2. Ασφαλώς και θα συνεχίσει να υποστηρίζει το μηχάνημά της. Βέβαια, εννοείται ότι από εδώ και στο εξής κάποιο μεγαλύτερο βάρος παραγωγής θα πέσει στο CD και στο Megadrive. Βλέπεις, οι εποχές αλλάζουν, ο ανταγωνισμός πιέζει και όλες οι εταιρίες θα πρέπει να προχωρήσουν πολλά βήματα μπροστά.

3. Δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα, ούτε με τα παιχνίδια του Master ούτε με αυτά της Megadrive.

4. Δεν νομίζω ότι ο 80άρης δίσκος είναι το ιδανικό βήμα για έναν PC user... Εχει ελάχιστη διαφορά με έναν 130άρη (που κοστίζει περίπου 60.000 δρχ.).

5. Οι ταινίες που αναφέρεις είναι οι κασέτες για τα Streamers. Μην τα μπερδεύεις σε καμία περίπτωση με τους σκληρούς δίσκους, αφού στόχος τους είναι μόνο να τους αντιγράφουν για λόγους ασφαλείας.

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΓΙΑ ...ΤΡΕΙΣ

?

Αγαπητό PIXEL,

Κατ' αρχάς θα ήθελα να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό σου. Είμαι κάτοχος μίας AMIGA 500, ενός PC 286 και ενός GAME GEAR. Σκέφτομαι να

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

πουλήσω την 500 και να αγοράσω μία 600 ή μία 1200. Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις μου:

α) Νομίζεις ότι σε 5–6 μήνες θα είναι στο προσκήνιο η 600 ή η 1200;

β) Υπάρχει πρόγραμμα παρόμοιο με το Multi Kickstart για 1200;

γ) Εχεις ακούσει κάτι για τη νέα AMIGA 800;

δ) Πρότεινέ μου ένα καλό και οικονομικό πρόγραμμα (για A1200) ζωγραφικής, μουσικής, επεξεργασίας εικόνας, ήχου και κειμένου (και την τιμή του).

ε) Μπορείς να μου στείλεις τη λύση του ZAK McKRACKEN;

στ) Ποιο θεωρείς 3ο beat'em up game στον κόσμο; Το FATAL FURY ή το BODY BLOWS GALACTIC (μετά φυσικά από το STREET FIGHTER II και MORTAL KOMBAT); Το FATAL FURY έχει βγει για AMIGA;

ζ) Συγχαρητήρια για το review του MORTAL KOMBAT στο τεύχος 106. Πολύ καλή δουλειά.

η) Ποιο κατά τη γνώμη σου είναι το καλύτερο Joystick για AMIGA; Το Tomahawk, το PACMAN ή το MULTIJOY; Λάβε υπόψη ότι το PACMAN και το MULTIJOY έχουν 2 Fire buttons ενώ το Tomahawk 1.

Φιλικά,

Κώστας Προβατάς, Ταύρος

Φίλε Κώστα,

Βλέπω ότι έχεις μια καλή συλλογή στο σπίτι... Ε, καλό είναι να έχει κανείς πολύπλευρη "ενημέρωση"...

α) Λοιπόν, στο πρώτο ερώτημά σου, η απάντηση ότι η Amiga 600 έχει καταργηθεί από την Commodore ίσως τα λέει όλα!

β) Οχι. Σημείωσε ότι η 1200 έχει 32bit data bus, οπότε θα χρειάζεται ειδικό kickstart και όχι αυτό που γνώριζες μέχρι τώρα - αν γίνει βέβαια κάποτε μια τέτοια "πατέντα" μετατροπής. γ) Τώρα τελευταία, για 800 συγκεκριμένα, όχι. Φήμες για αυτή υπήρξαν πριν από την Amiga 1200, αλλά τελικά δεν ήρθε. Πάντως ακούγονται πολλά παράξενα: νέα "1200" με 24bit graphics και 16bit ήχο, κατάργηση όλων των μοντέλων της Commodore και δυναμική επαν-εισχώρηση της εταιρίας στην αγορά με μοντέλα που θα βασίζονται σε ταχύτατους RISC, πιθανότατα της HP κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ. Τι να πρωτοπιστέψει κανείς, όταν γίνονται τέτοιες ανακοινώσεις από το ένα διευθυντικό στέλεχος (γιατί δεν πρόκειται για "μουρμούρες") και διαψεύδονται από το άλλο;

δ) Για τιμές δεν μπορώ να σου πω, αφού για να τα βρεις στη χώρα μας, πρέπει να τα παραγγείλεις. Είναι βέβαια πιθανό να υπάρχουν κάποια σε ορισμένα καταστήματα, αλλά όπως καταλαβαίνεις δεν είναι δυνατόν να τα πάρουμε με τη σειρά για να δούμε τι προγράμματα έχει το καθένα. Λοιπόν, το DeLuxe Paint 4.6 είναι ολοκληρωμένο ζωγραφικό πακέτο για την 1200. Μοναδικό μελανό σημείο του η ταχύτητα, σε εκπληκτική όμως τιμή. Προσωπικά προτιμώ το Brilliance. Για προγράμματα ήχου, είτε για sampling είτε για σύνθεση κομματιών, μπορείς να βρεις πολύ καλά Public Domain (π.χ. η σειρά των MED). Το Personal Write είναι πολύ οικονομικός και ταυτόχρονα καλός επεξεργαστής κειμένου. Φυσικά υπάρχουν πολύ ανώτεροι (Final Writer, WordWorth) που κοστίζουν πολύ περισσότερο...

ε) Για λύσεις απευθυνθείτε στον κ. Τσουρινάκη, με εμφανή ένδειξη στο εξωτερικό του φακέλου ότι πρόκειται για αυτόν. Διαφορετικά, μάλλον δεν θα λάβει καν την ερώτησή σας.

στ) Εχουμε δει το BodyBlows Galactic στην Amiga και μας άρεσε αρκετά.

ζ) Ε, τα έχουμε πει αυτά: ο Ηλίας δεν "παίζεται"!

η) Οπως και να το κάνουμε, αρχικά το Pacman και στη συνέχεια το Tomahawk έχουν αφήσει σε όλους τους gamers τις καλύτερες εντυπώσεις. Αλλωστε, μην ξεχνάς ότι και τα δύο είναι στην ουσία το ίδιο πράγμα, αφού είναι του ίδιου κατασκευαστή.

ΑΠΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA 600

Αγαπητό PIXEL,

Σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου. Είσαι πάντα επίκαιρο, αντιμετωπίζοντας σωστά όλα τα παιχνίδια. Θα μου επιτρέψεις να σου υποβάλω μερικές ερωτήσεις και θα περιμένω με ανυπομονησία τις απαντήσεις σου.

1. Πόσο στοιχίζει μία επέκταση μνήμης 1 MB για AMIGA 600;

2. Πόσο κοστίζουν για την AMIGA 600 σκληροί δίσκοι χωρητικότητας 40, 80 και 120 MB;

3. Ενας σκληρός δίσκος για συμβατούς μπορεί να τοποθετηθεί στην AMIGA 600 και, αν ναι, πώς;

4. Πόσο στοιχίζει ένα πρόγραμμα emulator για A600 που υποστηρίζει γραφικά EGA και CGA; Η εμφάνιση θα είναι ικανοποιητική υπό αυτές τις προϋποθέσεις, ή μήπως η κάρτα γραφικών που υποστηρίζεται δεν παίζει ρόλο στην ταχύτητα;

5. Υπάρχουν εκδόσεις των παρακάτω παιχνιδιών για AMIGA;

–Double Dragon I,II,III – Wonder Boy I,II,III,IV – S.T. Dragon – Dragon– Ninja – Robocop I,II,III – Bubble Bobble I,II – R*Type – Super R*Type – – Metroid – Terminator – Shino bi II.

Αν ναι, ποια από αυτά τρέχουν σε AMIGA 600; Ποια απαιτούν σκληρό δίσκο και ποια είναι εξαντλητικά χωρίς αυτόν;

6. Το BodyBlows χωρίς σκληρό δίσκο είναι κουραστικό;

ΥΓ1: Τι είναι κώδικας μηχανής; Μπορώ να προγραμματίσω σε κώδικα μηχανής την AMIGA 600; Αν ναι, ποια βιβλία μου προτείνετε να αγοράσω;

ΥΓ2: Σε ποια τεύχη έκανες τεστ των μηχανημάτων S–NES, Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 600 και Amiga 1200;

Αγαπητέ φίλε,

(Χάνοντας το φάκελο από το γράμμα σου, δεν είναι δυνατόν να "μαντέψω" το όνομά σου, αφού δεν το αναφέρεις στο εσωτερικό.)

1. Είναι ελάχιστα ακριβότερη από αυτή για μια Amiga 500plus και πρέπει να κυμαίνεται στις 20.000 δρχ.

2. Οι εσωτερικοί αρχίζουν από 40.000 δρχ. και φτάνουν μέχρι τις 110.000 περίπου, ανάλογα φυσικά με την εταιρία κατασκευής και τις προδιαγραφές.

3. Ναι, μπορεί να συνδεθεί με τη βοήθεια ειδικού kit τοποθέτησης 3.5 ιντσών IDE σκληρού δίσκου.

4. Επειδή οι επιδόσεις είναι πολύ χαμηλές (μη σκέφτεσαι τα παιχνίδια δηλαδή), καλό θα ήταν πρώτα να δοκιμάσεις τις public domain εκδόσεις του PC-TASK και του CROSS-PC. Αξίζουν μόνο σε A3000/A4000 ή με κάποιον καλό accelerator.

5. Εχω την εντύπωση ότι σχεδόν όλα τα παιχνίδια που αναφέρεις υπάρχουν για την Amiga. Πιστεύω ότι όλα θα τρέξουν στην 600άρα σου. Κανένα δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε σκληρό δίσκο.

6. Το BodyBlows δεν χρησιμοποιεί σκληρό δίσκο. Είτε έχεις είτε όχι δεν το ενδιαφέρει καθόλου.

...ΑΔΕΛΦΙΚΕΣ ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαστε δύο αδέλφια, παλιοί αναγνώστες σου (από το 1985, όταν αγοράσαμε τον πρώτο μας υπολογιστή, έναν IBM PC–XT). Εχουμε επίσης ένα S–NES. Στέλνοντας τις απαντήσεις στο ερωτηματολόγιό σου, θα θέλαμε να σου υποβάλουμε και μεις με τη σειρά μας ορισμένες ερωτήσεις:

1) Ποια είναι τα κριτήρια επιλογής των παιχνιδιών για τα reviews; Βασίζονται στη δική σας κρίση, σας

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

υποδεικνύονται από την αντίστοιχη εταιρία, ή και τα δύο; Ισχύει το ότι "οι επιχειρήσεις διαφημίζουν αυτό που δεν πουλάει από μόνο του;" Τι θέση παίρνετε εσείς σε αυτό; Θα βάζατε τέσσερις σελίδες review για ένα, πολυδιαφημισμένο από την εταιρία παραγωγής του, game;

2) Τελικά, γιατί για το S-NES δεν έχετε πολλά reviews (σε σχέση π.χ. με το mega drive), ενώ από previews γίνεται χαμός; (π.χ. στο τεύχος Ιανουαρίου)

Είμαστε σίγουροι ότι θα απαντήσετε στο γράμμα αυτό. Εξάλλου, δεν είστε τυχαίο περιοδικό, είστε ίσως η κορυφή στον τομέα σας.

ΥΓ: Εχουμε για PC το RICK DANGEROUS I. Είχατε δώσει δύο tips (BROOIINNGG, POOKY), τα οποία δεν λειτουργούν. Γιατί; Πώς τελικά θα εφαρμόσουμε ένα tip για να μας κάνει εύκολη τη ζωή;

Με εκτίμηση,

Δύο σταθεροί αναγνώστες σου

...Με ευχές για ένα αποδοτικό 1994 στο PIXEL και σε όλους τους αναγνώστες του...

Αντώνης και Δημήτρης Κουφού,

Ρόδος

!

Αγαπητοί φίλοι,

1. Κατ 'αρχάς, κάποιος μας ανακοινώνει ότι ήρθε το παιχνίδι στη χώρα μας, αφού εμείς έχουμε ήδη πληροφορηθεί από "πράκτορές" μας ή από διαφημιστικά φυλλάδια την προετοιμασία του. Αν ο εισαγωγέας στη χώρα μας το θεωρήσει καλό, μας το στέλνει για παρουσίαση. Στη συνέχεια, θα περάσει από τα χέρια του τρομερού αρχισυντάκτη. Αν αυτός το κρίνει "απαράδεκτο" -ή αλλιώς "σαβούρα" στην ορολογία της Πληροφορικής-, τότε, ακόμα και να ξετρελάνει το συντάκτη που θα το παρουσιάσει, δεν πρόκειται να του αφιερωθούν περισσότερες από μία σελίδες. Αν το παιχνίδι δημιουργήσει κακές εντυπώσεις στο σύνολο των συνεργατών, τότε επιστρέφεται χωρίς σχόλιο. Αυτό γίνεται για να αποφεύγεται η σπατάλη του χώρου μας με παιχνίδια που δεν ενδιαφέρουν τους χρήστες.

Είναι αλήθεια όμως ότι, πολλές φορές, οι εισαγωγείς προσπαθούν να μας περάσουν την ιδέα ότι κάποιο καλό στοιχείο έχει η "σαβούρα" τους, ώστε να αξίζει παρουσίασης. Δεν νομίζω όμως ότι μπορεί να πει κάποιος πως έχουμε παρουσιάσει τέτοιο παιχνίδι, κάποιο δηλαδή που δεν άξιζε τον κόπο. Περνάνε αυτά στον Ουμπέρτο;

Από το ύφος όμως του γράμματός σας, φαίνεται να παίρνετε θέση κατά της παρουσίασης των "πολυδιαφημισμένων παιχνιδιών". Πιστεύουμε ότι είναι μεγάλο λάθος να περάσει στα "ψιλά" γράμματα ένα πολυδιαφημισμένο παιχνίδι: μια συνοπτική παρουσίαση ενός παιχνιδιού, για το οποίο, είτε δίκαια είτε άδικα, προσπαθούν να δημιουργηθούν εντυπώσεις από την εταιρία παραγωγής του, δεν θα αφήσει να φανούν τα αρνητικά στοιχεία του. Η απόκρυψή τους θα παρασύρει πολλούς στην αγορά των παιχνιδιών αυτών, μόνο και μόνο λόγω της διαφήμισης.

Η ερώτησή σας μας δίνει τη δυνατότητα, πέραν αυτών, να δώσουμε και την απάντηση σε όσους απορούν γιατί τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε βαθμολογούνται σχεδόν πάντα πάνω από 50%. Απλώς, ό,τι κρίνεται "απαράδεκτο" δεν εμφανίζεται καθόλου στις σελίδες μας.

2. Αυτό δεν είναι σκόπιμο, απλώς τυχαίνει μερικές φορές να υπάρχουν για κάποιο μηχάνημα περισσότερα previews απ' ό,τι reviews. Στο ότι παρουσιάζουμε περισσότερα παιχνίδια για mega drive αντί για Nintendo θα διαφωνήσω ριζικά. Απλώς, αν προσέξεις, προσπαθούμε να κρατάμε τις ισορροπίες και, για του λόγου το αληθές, αν ρίξεις μια πιο προσεκτική ματιά σε παλιότερα τεύχη θα διαπιστώσεις ότι τον ένα μήνα υπάρχει special review κάποιο παιχνίδι της Nintendo και τον άλλο της Sega.

Οσον αφορά στα TIPS, πρέπει να ξέρεις ότι όλα τα tipάκια δουλεύουν σε original παιχνίδια (όχι, δεν λέω κακίες), αλλά και πολλά από τα tipάκια μιάς τα στέλνουν αναγνώστες και πολλές φορές είναι αδύνατο να δοκιμάσουμε αν όντως δουλεύουν.

COMMODORE 64 ?!?

?

Αγαπητό PIXEL,

Βασικά, συγχαρητήρια για το περιοδικό. Πρέπει να σου πω πως είσαι το πρώτο περιοδικό που αγοράζω. Τόσο, που αναγκάζομαι να λέω στον ψιλικατζή να μου κρατάει το πρώτο που θα έρθει.

Θέλω να σου ζητήσω δύο χάρες. Σκέφτομαι την αγορά μίας κονσόλας (συγκεκριμένα ενός SUPER NES). Είμαι χρήστης μίας AMIGA 600 και ενός COMMODORE 64. Σκέφτομαι να πουλήσω τον COMMODORE 64 και να πάρω το SUPER NES. Εσύ τι λες; Η δεύτερη χάρη είναι να μου πεις πώς παίζουν στο STREET FIGHTER II οι υπόλοιποι τέσσερις;

Φιλικά,

Δημήτρης Καναβιτσάδος

Θεσσαλονίκη

!

Φίλε Δημήτρη,

Δεν λέω, ωραία η ιδέα σου να πουλήσεις τον Commodore 64, αλλά να είσαι σίγουρος ότι κάποια στιγμή θα το μετανιώσεις, όπως μετάνιωσα και εγώ, αλλά και ένα πλήθος άλλων χρηστών που κάποια στιγμή "ξεφορτώθηκαν" τα 8μπιτά τους για... μια χούφτα δολάρια (και καλά θα ήταν). Κράτησέ τον σαν κειμήλιο. Εξάλλου, δύσκολα θα μπορέσεις να τον πουλήσεις! Οσο για την S-NES που αναφέρεις, αναμφίβολα η απόκτησή της είναι ένα καλό βήμα. Τόσο από άποψη δυνατοτήτων όσο και υποστήριξης, η Nintendo τα πάει περίφημα. Οσο για το κολπάκι με τους τέσσερις παίκτες... αυτή τη στιγμή δυσκολεύομαι, αλλά θα μάθω και θα σου πω σε επόμενο τεύχος.

FALCON 030 Ή A1200;

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε παίρνω από το 1988 και πραγματικά έχεις παρουσιάσει μεγάλη βελτίωση από τότε έως σήμερα. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου:

1. Η AMIGA 1200 είναι καλύτερη στα γραφικά από τον FALCON 030 της ATARI;

2. Το 1084S monitor της COMMODORE μπορεί να δείξει το HAM 8, δηλαδή 262.144+ χρώματα;

3. Ποια είναι η τιμή ενός σκληρού δίσκου 80 MB 2.5 ιντσών (εσωτερικός) για την 1200;

4. Πόσο κάνει ο 68030 και ο 68040 στα 40 MHz;

5. Πόσο κάνει μία μνήμη 4 MB PCMCIA για A1200; Θα δημιουργηθεί πρόβλημα αν προσθέσω και εσωτερική μνήμη;

6. Η A1200 μπορεί να δεχτεί εξωτερικό drive 1.44 MB; Αν ναι, μπορεί από εκείνο το drive να παίζει τις δισκέτες;

7. Ποιος είναι ο σχετικά φθηνός, έγχρωμος, αποδοτικός εκτυπωτής για A1200;

8. Ποιο είναι το καλύτερο και φθηνότερο σχεδιαστικό πρόγραμμα για A1200;

9. Ποια adventures προτείνεις για την A1200;

10. Το Monkey Island II τρέχει στην A1200;

11. Εχω ένα δίλημμα. Σε παρακαλώ, βοήθησέ με, ποια από τα δύο να διαλέξω; Την AMIGA 1200 ή τον ATARI FALCON 030;

12. Και ένα παράπονο: Το PIXEL αργεί να έρθει στην περιοχή μου. Μένω στη Β. Εύβοια και το PIXEL, π.χ., το τεύχος του Ιανουαρίου το παίρνω το Φεβρουάριο, με αποτέλεσμα να χάνω όλους τους διαγωνισμούς και να μένω πίσω.

Ελπίζω σε δημοσίευση,

Με εκτίμηση,

Σγούντζος Λάζαρος

Ιστιαία Ευβοίας

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αγαπητέ Λάζαρε,

Καταιγίδα οι ερωτήσεις σου, 12 ερωτήσεις και ένα παράπονο... Ας μη χάνουμε χώρο λοιπόν:

1. Ναι, είναι καλύτερη, προσφέροντας πλήρως καθοριζόμενη διακριτικότητα και αριθμό χρωμάτων. Μάλιστα, μέσω των ειδικών χαρακτηριστικών του HAM-8, παρουσιάζει σημαντικά πλεονεκτήματα έναντι ακόμα και των 24bit graphics cards (16.7 εκατομμύρια χρώματα ταυτόχρονα). Υπερτερεί όμως ακόμα περισσότερο στο χώρο του software που τα χειρίζεται, αφού αυτή είναι η κύρια επαγγελματική χρήση της Amiga.

2. Φυσικά, θα δείξει το HAM-8 και τα 262.144 χρώματα, αφού μπορεί να διακρίνει περίπου 2 εκατομμύρια χρώματα (κάτι σαν τα 21 bit γραφικά). Αλλα πράγματα είναι αυτά που δεν θα κάνει, γι' αυτό θα σου πρότεινα, αν δεν θέλεις να περιοριστείς στα παιχνίδια, να αγοράσεις ένα από τα νέα multiscan monitors της Commodore. Εχουν και ήχο και είναι ειδικά σχεδιασμένα για τις νέες Amiga.

3. Εξαρτάται πολύ από τη μάρκα και τις επιδόσεις του δίσκου. Τυπικές τιμές το φέρνουν κάπου πάνω από 75.000 και κάτω από 90.000 δρχ.

4. Προς το παρόν, μη σκέφτεσαι για 68040 στα 40 MHz. Υπάρχουν (έχουμε δοκιμάσει) αυτή τη στιγμή για την 1200άρα πολύ καλοί επιταχυντές με 68030 στα 40 και 50 MHz που της δίνουν φτερά. Για παράδειγμα, ο 68030/50 MHz της MicroBotics την κάνει 5 και πλέον φορές γρηγορότερη! Βέβαια κοστίζει περίπου 250.000 δρχ., μαζί με το μαθηματικό συνεπεξεργαστή και 4 MB RAM. Ομως... μπρος στα κάλλη τι 'ναι ο πόνος;

5. Ξέχνα τις 16 bit επεκτάσεις RAM για την 1200. Δεν υπάρχει λόγος να περιορίσεις τα 32 bits του υπολογιστή σου σε 16, μειώνοντας κατά πολύ τις επιδόσεις του. Εξάλλου, οι τιμές είναι πολύ "κοντινές", ώστε να μη διακρίνεται κάποιος σημαντικός λόγος προτίμησης των PCMCIA RAM.

6. Ναι, μπορεί να δεχτεί και να το χρησιμοποιήσει μέσα από το AmigaDOS για ανάγνωση δισκετών 720, 880, 1440 και 1760 KBytes (με τη βοήθεια του CROSS DOS). Μέσα από τα παιχνίδια θα μπορείς να το χρησιμοποιήσεις σαν κοινό drive.

7. Ο STAR LC 100 είναι καλούτσικος και πολύ φθηνός. Μην περιμένεις αποδοτικές έγχρωμες εκτυπώσεις από κανέναν dot matrix εκτυπωτή, ειδικά από αυτούς χαμηλού κόστους.

8. Καλύτερο και φθηνότερο δεν νοούνται ταυτόχρονα. Πάντως το DPaint και το Brilliance αυτή τη στιγμή ξεχωρίζουν από τα άλλα. 9. Τα Monkey Island I και II, το LOOM, τα Larry είναι μερικά από αυτά που θυμάσαι για καιρό, ενώ το Simon The Sorcerer εκμεταλλεύεται καλύτερα τις δυνατότητές της.

10. Φυσικά τρέχει... Τρέχει σχεδόν το 100% των adventures και RPGs.

11. Μόνο σε δύο περιπτώσεις μπορώ να σου δώσω σαφή απάντηση: αν ασχολείσαι με ήχο πρέπει να προτιμήσεις το Falcon. Αν ασχολείσαι με γραφικά, την Amiga. Φυσικά, αν πάρεις Falcon δεν σημαίνει ότι δεν μπορείς να ασχοληθείς με γραφικά ή αν πάρεις Amiga ξεχνάς τον ήχο. Απλώς, θα έχεις περιορισμένες δυνατότητες hardware και μικρότερη γκάμα software για να διαλέξεις τι σου κάνει. Λάβε επίσης σοβαρά υπόψη τους υπολογιστές που χρησιμοποιούν οι φίλοι σου. Αν, για παράδειγμα, έχεις μερικούς φίλους που έχουν ασχοληθεί και ασχολούνται με κάποιο από τα δύο (γενικά Amiga ή Atari), τότε διάλεξε ό,τι και αυτοί. Δεν θα νιώθεις μόνος...

12. Μπορεί να αργεί, αλλά ο χρόνος που απαιτείται για τους διαγωνισμούς έχει προβλεφθεί, έτσι ώστε να μη μένουν έξω όλοι αυτοί που αργούν να πάρουν στα χέρια τους το περιοδικό.

ΠΟΤΕ Η 1200 ΘΑ ΓΙΝΕΙ CD 32;

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους πολλούς και πιστούς αναγνώστες σου για περίπου 60 τεύχη και μπορώ να δω, όπως και κάθε άλλος, τη συνεχή βελτίωσή σου και να σε συγχαρώ για αυτή. Στηρίζω την απόφασή σου για αποκοπή των PCs από το σώμα του PIXEL, καθώς τα επιχειρήματά σου είναι εύλογα. Κόβοντας όμως τις φλυαρίες, θα σε ρωτήσω μερικά πραγματάκια:

1. Θα βγει ποτέ το CD-ROM για την 1200 μου; Αν ναι, τι μετατροπές θα της κάνω (αλλαγή ROM;)

2. Το CD-ROM θα έχει τις θύρες επέκτασης του CD 32 και το custom chip AKIKO;

3. Θα είναι πλήρως συμβατό το CD 32 με την Amiga 1200 με CD-ROM;

4. Ποια παιχνίδια έχεις ακούσει ότι θα βγουν για 1200 και CD 32;

5. Υπάρχει συμπιεστικό, ανάλογο του Stacker και του DoubleSpace, για σκληρό δίσκο στην Amiga;

Αυτά τα λίγα προς το παρόν,

Φιλικότατα,

Δημήτρης

Αγαπητέ Δημήτρη,

Διακρίνω μια ανησυχία στο γράμμα σου, σχετικά με το μέλλον του θέματος που λεγόταν: CD-ROM για 1200. Ε, λοιπόν, χωρίς να θέλω να σε απογοητεύσω, δεν έχεις άδικο. Η Commodore, για μια ακόμη φορά, ξαφνιάζει και κάνει πίσω σε μια υπόσχεσή της: είπε ότι θα δώσει CD στους Amiga 1200 users και ξαφνικά, τον προηγούμενο μήνα και λόγω της σχεδιαζόμενης επιθετικής πολιτικής της στην αγορά των υπολογιστών, φαίνεται ότι το ξεχνά, αφού σε σχολιασμούς του θέματος αναφέρθηκε ότι προς το παρόν αναβλήθηκε η ανάπτυξη του interface αυτού. Βέβαια, κανείς δεν μπορεί να ξέρει πού φυσάει στην Commodore και, τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το interface, ίσως βρίσκεται στο δρόμο προς την αγορά, όταν όμως γραφόταν, η απόφαση της προσωρινής αναβολής ήταν οριστική. Μπορείτε όμως ακόμα να συνδέσετε CD-ROM στην Amiga 1200. Ομως, για να γίνει φανερό το πρόβλημα που δημιουργείται, πρέπει να αναφερθούμε στο "σχεδιαζόμενο" interface: αν και σκοτάδι κάλυπτε τις προδιαγραφές του, φήμες το ήθελαν να κουβαλάει και το AKIKO πάνω του, πέρα φυσικά από το interface και το CD-ROM. Φυσικά, θα απαιτούνταν η αλλαγή της ROM της Amiga σε 3.1, αν ήθελε κάποιος να δουλέψει σαν κανονικό CD 32. Δεν αποκλείεται, όμως, η διόρθωση να γινόταν με κάποιο μικρό utility. Αν τηρούνταν τα παραπάνω, με την προσθήκη του interface η 1200 δεν θα μπορούσε απλώς να διαβάσει CD-ROMS, αλλά να συμπεριφερθεί όπως ακριβώς ένα CD 32. Χωρίς αυτό όμως, μέσω του IDE controller που περιέχεται στην Amiga 1200, μπορεί κάποιος να συνδεθεί σε μια σειρά από CD-ROMs του εμπορίου, που θα μπορέσουν να διαβάσουν δίσκους CD για Amiga.

Αναφέρεις στην τρίτη ερώτηση "θύρες του CD 32". Νομίζεις ότι η 1200 χρειάζεται κάποια από τις λιγοστές του θύρες;

Τη στιγμή που γραφόταν το γράμμα σου, περιμέναμε το MicroCosm και το Captive 2 σαν δύο από τις πολύ καλές δημιουργίες του τελευταίου καιρού. Οταν τα διαβάζεις, πιθανότατα να υπάρχουν αναλυτικές παρουσιάσεις και των δύο στις σελίδες του περιοδικού. Στο απώτερο μέλλον, περιμένουμε μερικούς τίτλους που φέρνουν επανάσταση στο gameware. Ας περιμένουμε όμως λίγο προτού το ανακοινώσουμε επίσημα, για να σιγουρευτούμε...

Ναι, υπάρχει ανάλογο συμπιεστικό, το Disk Expander. Αν όμως θέλεις κάτι πιο χειροπιαστό, που θα σου δίνει τη δυνατότητα να διαλέγεις τι θα συμπιέσεις και πώς, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον Powerpacker σε συνδυασμό με το PPLoadSeg.

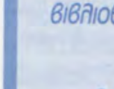
Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

FastCache v. 1.1

(AMIGA)



Ενα ακόμα "μικρό εργαλείο" που θα αλλάξει ριζικά τη συμπεριφορά της Amiga σας. Είναι από τα προγράμματα που βρίσκουμε στις PUBLIC DOMAIN λίστες και απορούμε γιατί δεν κυκλοφορούν ως εμπορικά utilities.

Το FastCache, λοιπόν, είναι ένα utility που θα αναλάβει να επιταχύνει κατά πολύ όλες τις μονάδες των δίσκων του συστήματός σας. Αυτό το κατορθώνει δεσμεύοντας κάποια από τη μνήμη του, ώστε να αποθηκεύει προσωρινά δεδομένα που έχουν πρόσφατα μεταφερθεί από το δίσκο. Οταν μετά από ίσως ελάχιστο χρονικό διάστημα χρειαστεί να έρθουν κάποια από αυτά στο πρόγραμμα που τα ζήτησε, τότε δεν θα χρειαστεί να αναζητηθούν, αλλά θα έρθουν πολύ πιο γρήγορα από τη RAM του υπολογιστή σας. Η διαφορά σε ταχύτητα είναι πολύ μεγάλη, ιδίως όταν χρησιμοποιηθεί από floppy disks, όπου οι χρόνοι προσπέλασης είναι πολύ μεγάλοι.

Το FastCache δουλεύει σε εκδόσεις του AmigaDOS από 2.04 και άνω, αλλά σχεδόν όλοι οι power users έχουν ήδη μεταβεί σε αυτό... Διατίθεται σε δύο εκδόσεις, μία για 68000 και μία για 32 bit CPUs, όπως 68020 κ.λπ., και είναι εντελώς διάφανο στο χρήστη. Μία φορά μόνο πρέπει να ορίσει κάποιος το δίσκο που θέλει να χειρίζεται (όλα τα partitions τα χειρίζεται ταυτόχρονα) και ίσως να ρυθμίσει κάποιες μικρολεπτομέρειες - στη συνέχεια δεν χρειάζεται να ασχοληθεί ξανά μαζί του. Η μνήμη που απαιτεί είναι 0.5 MB, πρακτικά, όμως, χρειάζεται τουλάχιστον 1 MB για να διαπιστώσει κάποιος τα κέρδη της εγκατάστασής του. Φυσικά, η ελεύθερη μνήμη περιορίζει τη μνήμη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για cache των δίσκων.

Το FastCache έχει τη δυνατότητα να καθορίζει τη λειτουργία του ανάλογα με τις ανάγκες του συστήματος και τη διαθέσιμη μνήμη. Αν και δεν μπορεί να επιλεχθεί ο αλγόριθμος με τον οποίο γίνεται το caching των δίσκων, αυτός που περιλαμβάνεται είναι από τους καλύτερους και δίνει πολύ καλές επιδόσεις. Ιδιαίτερα προσεκτικοί πρέπει να είναι όσοι επιθυμούν να καθυστερεί η εγγραφή των δεδομένων στο δίσκο, αφού με μια διακοπή της τροφοδοσίας, ένα read/write error, ή ένα crash του συστήματος, έχει καταστρέψει τα περιεχόμενα του δίσκου ή της δισκέτας του! Το πρόγραμμα υποστηρίζει την AREXX, ενώ συνοδεύεται από μια μικρή συλλογή από scripts, ώστε να το κατευθύνουν όπως ο χρήστης επιθυμεί, ενεργοποιώντας και απενεργοποιώντας το κατά βούληση. Το υπέροχο αυτό πρόγραμμα είναι μια δημιουργία του Phillip D'Ath, ο οποίος μαζί με το μικρό ποσό της εγγραφής κάποιου ως χρήστη περιμένει και τις προτάσεις για την επόμενη έκδοση του FastCache ...στη Νέα Ζηλανδία!

FAST JPEG 1.0

(AMIGA)

Το JPEG είναι ένα format αποθήκευσης εικόνων, το οποίο επιτρέπει, με κάποιους συμβιβασμούς από την πλευρά του χρήστη, τεράστια ποσοστά συμπίεσής τους. Το αποτέλεσμα είναι πολύ μικρότερα αρχεία, τα οποία εύκολα μπορούν να μεταφερθούν από εύκαμπτες δισκέτες, ακόμα και όταν αφορούν σε πολύ μεγάλες εικόνες. Το JPEG είναι standard υποστηριζόμενο από πολύ μεγάλο αριθμό προγραμμάτων σε όλες τις πλατφόρμες (PCs, Amiga, Mac, UNIX κ.λπ.), οπότε καθίσταται πολύ βολικό για την ανταλλαγή αρχείων μεταξύ τέτοιων μηχανημάτων. Συνιστάται ιδιαίτερα για εικόνες που προέρχονται από ψηφιοποίηση του πραγματικού κόσμου, οι οποίες περιέχουν τεράστιο αριθμό χρωμάτων και έχουν αρκετά περιθώρια συμπίεσης μέσω JPEG. Ποιο είναι το πρόβλημα, όμως, με τα JPEG αρχεία; Μα, φυσικά η αποσυμπίεσή τους... Ειδικός αλγόριθμος αναλαμβάνει αυτή τη διαδικασία, η οποία είναι συνήθως χρονοβόρα - ή, τουλάχιστον, ήταν πολύ χρονοβόρα στην Amiga μέχρι τώρα, αφού ο κώδικας του FAST JPEG φαίνεται να διορθώνει αυτό το πρόβλημα σε μεγάλο βαθμό. Πρόκειται, λοιπόν, για έναν file viewer που ασχολείται μόνο με JPEG εικόνες, με τη διαφορά ότι ...υποστηρίζει ότι είναι ο πιο γρήγορος από όλους.

Το πρόγραμμα είναι μόνο 20 KBytes "σφιχτού" κώδικα για απόλυτες επιδόσεις και αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί σε δύο

Public Domain

εκδόσεις: μία για το AGA chipset και μία για τα παλαιότερα (ECS και OLD). Στα πλεονεκτήματά του, πέραν της ταχύτητας, πρέπει να καταγράψουμε τα εξής:

1. Πλήρη συνεργασία με το λειτουργικό 2.0 και άνω για το χειρισμό OVERSCAN και AUTOSCROLLING.

2. Χρησιμοποιείται τόσο από CLI όσο και από WorkBench.

3. Πολύ καλή ποιότητα εικόνων. Διαλέγει πολύ προσεχτικά τις παλέτες χρωμάτων και έτσι η απόδοση είναι υψηλή, ακόμα και στο κλασικό HAM-6 του παλιού chipset. Φυσικά χρησιμοποιεί τεχνική dithering, ώστε να "φέρει" το πρωτότυπο στα χρώματα της οθόνης.



4. Υποστηρίζει το HAM-8 του AGA chipset για τις καλύτερες δυνατές απεικονίσεις.

5. Αυτόματη μετατροπή των εικόνων, ώστε να χωρέσουν στο ορατό παράθυρο της οθόνης. Πολύ απλό στη χρήση του το FAST JPEG, χωρίς όμως εργαλεία για τον χειρισμό των εικόνων, μπορεί να συνδυάσει τη χρήση του με ένα πρόγραμμα όπως το QuickGrab, ώστε να χρησιμεύσει για μετατροπή JPEG σε IFF, για όσους δεν έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν ένα πολύ ακριβό πρόγραμμα ή δεν τους το επιτρέπει η μνήμη του συστήματός τους... Ενα δημιούργημα του Christoph Feck από τη Γερμανία.

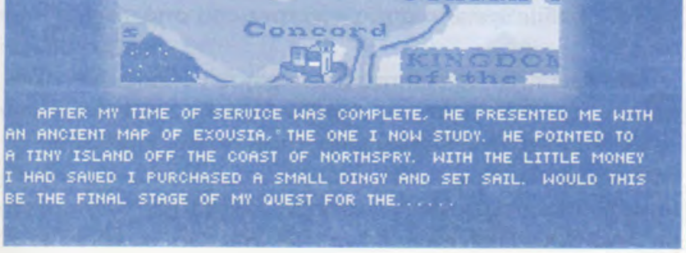


Catacomb 1.6

(AMIGA)



Το Catacomb είναι ένα RPG/adventure που ανήκει στην κατηγορία των ShareWare και έρχεται από τον Peter Gage. Ο παίκτης βρίσκεται σε ένα μικρό νησί, κάπου στο κέντρο της γης της EXOUSIA. Στόχος του είναι, με συνεχή αναζήτηση, να ανακαλύψει τα μυστικά και τους θησαυρούς αυτής της γης-λαβυρίνθου, μένοντας ταυτόχρονα ζωντανός. Υπάρχει η σχετική αναζήτηση σε ατελείωτους λαβυρίνθους, αρκετά πράγματα να βρει και, προπαντός, επικίνδυνοι εχθροί... Για να παίξει κάποιος το Catacomb, το μόνο που χρειάζεται είναι ένας δίσκος του WorkBench, από όπου θα το εκκινήσει μέσω του εικονιδίου του. Το παιχνίδι μπορεί να εγκατασταθεί σε σκληρό δίσκο, όπου καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο. Φυσικά, τρέχει σε οποιαδήποτε Amiga και απαιτεί ελάχιστη μνήμη...





Public Domain





Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός, μέσω εικονιδίων ή πλήκτρων με προφανή χρήση. Τα ρήματα-εικονίδια που χρησιμοποιούνται είναι: ΚΟΙΤΑΞΕ/ΕΞΕΤΑΣΕ, ΣΚΕΨΟΥ, ΣΚΑΡΦΑΛΩΣΕ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ, ΑΝΟΙΞΕ, ΚΑΤΕΒΑ και τέσσερα βέλη που αφορούν στη μετακίνηση. Για να πάρει κάποιος ένα αντικείμενο, απλώς πρέπει να το δείξει με το ποντίκι πάνω στην οθόνη. Καλά όλα αυτά, είναι όμως ενδιαφέρον; Γιατί ακόμα και δωρεάν να διατίθεται κάτι, αν δεν αξίζει, κανένας δεν θα το χρησιμοποιήσει.

Το Catacomb, λοιπόν, είναι αρκετά καλό. Ο χειρισμός του είναι όπως αυτός των RPGs και, μολονότι παρουσιάζει κάποια ιδιομορφία όσον αφορά στον προσανατολισμό και την κίνηση, είναι πολύ εύκολος.

Υπάρχουν αρκετά graphics, καθώς και αντικείμενα, τα οποία θα πρέπει να πάρει ο παίκτης και να τα χρησιμοποιήσει στις κατακόμβες της EXOUSIA. Η σχεδίασή τους είναι πολύ καλή, αλλά καταλαμβάνουν πολύ μικρό μέρος στην οθόνη, προφανώς για λόγους οικονομίας χώρου. Φυσικά, σε κάθε βήμα καραδοκούν φίδια και άλλοι εχθροί, που στόχο έχουν την εξόλόθρευση του ήρωα. Παράλληλα με την εξέλιξη του παιχνιδιού ακούγεται ένα μουσικό κομμάτι, το οποίο ταιριάζει με την όλη ατμόσφαιρα.

Ο συγγραφέας του πολύ διασκεδαστικού αυτού παιχνιδιού ζητά $15 ή $25, με αντάλλαγμα την επόμενη έκδοσή του, η οποία πιθανώς να είναι εμπορική, ενώ είναι διατεθειμένος να σας αποστείλει και το source του Catacomb, αν το θέλετε βέβαια...

AUTODISKCHANGE

(AMIGA)



Ενα αρκετά παλιό πρόγραμμα που πρόσφατα εντόπισα και θα επιλύσει κάποια προβλήματα που πιθανώς αντιμετωπίζουν οι χρήστες του 1.3. Το προγραμματάκι είναι πολύ παλιό (1988) και έρχεται από τον Martin Taillefer. Ομως τώρα είναι περισσότερο επίκαιρο για τους χρήστες του 1.3, αφού σχεδόν όλοι οι χρήστες των 2.04/2.1/3.0/3.1 χρησιμοποιούν το FastFileSystem για τη διαχείριση των δίσκων τους. Εδώ θα κάνουμε μια παρένθεση για το FastFileSystem.

Το αρχικό σύστημα αρχειοθέτησης δίσκων του AmigaDOS ήταν το απλό (ή αργότερα γνωστό ως Old) FileSystem, το οποίο δεν τα κατάφερνε και πάρα πολύ καλά στον τομέα της ταχύτητας.

Το FastFileSystem ήρθε μαζί με το 1.3, με σκοπό να βελτιώσει τις επιδόσεις του συστήματος χειρισμού δίσκων μέχρι και 40 φορές, περιορίζοντας την ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από και προς τα drives στα όρια της ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων του interface.

Το αποτέλεσμα ήταν να είναι δυνατή η χρήση δύο ή και τριών μονάδων ταυτόχρονα από 2 ή 3 προγράμματα, χωρίς να διαπιστώνεται πτώση της ταχύτητας του καθενός από αυτά! Αρχικά, το FastFileSystem σχεδιάστηκε για σκληρούς δίσκους, οπότε δεν προέβλεπε την περίπτωση των drives, αν και ήταν δυνατό το φορμάρισμα εύκαμπτων δισκετών με αυτό. Η παρενέργεια αυτής της σχεδίασης είναι ότι το FastFileSystem δεν θα περιμένει να αφαιρεθεί ο δίσκος από το drive! Ετσι, αν αλλάξετε τη δισκέτα στο drive και προσπαθήσετε να γράψετε κάτι ακόμα επάνω της, το αποτέλεσμα θα είναι να έχετε καταστρέψει δύο δισκέτες! Για να το αποφύγετε, υπάρχει η εντολή DiskChange του AmigaDOS. Ωστόσο, ποιος χρήστης Amiga έχει συνηθίσει να ειδοποιεί τον υπολογιστή ότι άλλαξε δισκέτα; Το AutoDiskChange είναι το πρόγραμμα-κλειδί, το οποίο θα επιτρέψει και στο 1.3 να ανιχνεύει την αλλαγή δισκετών ή removables που έχουν φορμαριστεί με το FastFileSystem, όπως γίνεται μέσα από τα 2.04 και άνω...

Η βελτίωση της ταχύτητας των floppy drives δεν είναι αξιοσημείωτη με τη χρήση του FastFileSystem, εκτός αν εκμεταλλεύεστε το multitasking με αυτά. Αυτό σε συνδυασμό με την αύξηση κατά 5% του χώρου στη δισκέτα, λόγω του FastFileSystem, καθιστούν αρκετά βολική τη χρήση του και με floppies κάτω από 1.3...

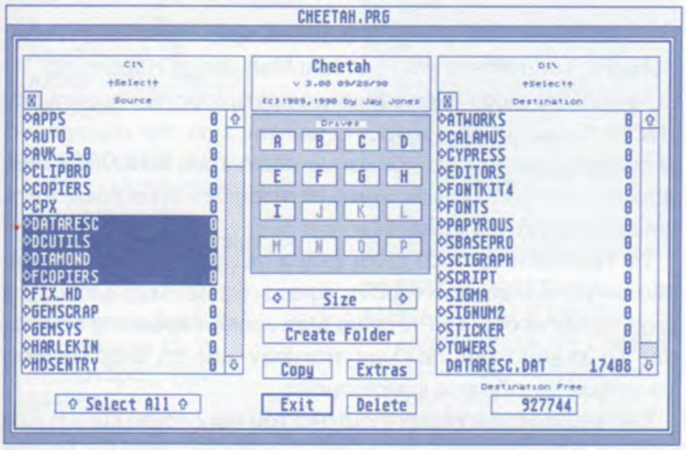
Public Domain

CHEETAH

(Atari ST/STE/TT/Falcon)

Το Cheetah είναι ένα utility που επιτρέπει τη γρήγορη αντιγραφή, διαγραφή ή μετακίνηση αρχείων από το ένα drive στο άλλο. Φυσικά, υποστηρίζει floppy drive, αλλά εκείνοι οι οποίοι θα επωφεληθούν περισσότερο είναι οι κάτοχοι σκληρού δίσκου. Ανάλογα με τον τύπο των δεδομένων που μετακινούνται και τις επιδόσεις του συστήματος, μπορούν να επιτευχθούν ταχύτητες μεταφοράς από 6 έως 14 MB/λεπτό.

Για να επιτύχει τόσο υψηλές ταχύτητες, το Cheetah παρακάμπτει τις ανάλογες ρουτίνες του λειτουργικού και χρησιμοποιεί δικές του. Εκκινώντας την εφαρμογή, βλέπετε ένα interface παρόμοιο με του -γνωστού από τα PCs- Norton Commander.



Υπάρχουν δύο τρόποι για να επιλέξετε τα source και destination paths. Ο πρώτος προϋποθέτει την επιλογή του drive και ένα click στο Select Path box, ενώ έχετε τη δυνατότητα να κάνετε double click στο button ενός drive.

Στην αρχή, το πρώτο double click επιλέγει το source drive και το δεύτερο double click το destination drive.

Στη συνέχεια, για να αλλάξετε το source drive, αρκεί ένα double click, ενώ για την αλλαγή του destination drive θα πρέπει να κάνετε το double click, κρατώντας πατημένο το right mouse button.

Για να δείτε τα περιεχόμενα κάποιου folder, αρκεί να κάνετε double click στο όνομά του.

Η επιλογή των αρχείων γίνεται με ένα απλό click στο όνομα του αρχείου ή χρησιμοποιώντας την τεχνική hold and drag. Μέσω του Cheetah (επιλογή Extras), μπορείτε να δείτε το μέγεθος του buffer και της ελεύθερης μνήμης RAM, να αλλάξετε τον τρόπο ταξινόμησης των αρχείων, να επιλέξετε την εμφάνιση ή όχι του παραθύρου με στατιστικά στοιχεία, μετά την αντιγραφή των αρχείων, και κάποια από τις Auto Select, Free Space ή Zero Drive.

Η Auto Select καλεί μία ρουτίνα, η οποία ψάχνει το source path και επιλέγει όσα αρχεία μπορούν να χωρέσουν στον ελεύθερο χώρο του το destination path.

Τα αρχεία που έχουν επιλεγεί προηγουμένως δεν λαμβάνονται υπόψη. Στο ίδιο submenu θα βρείτε και επιλογές για φιλτράρισμα αρχείων και καθορισμό του archive bit.

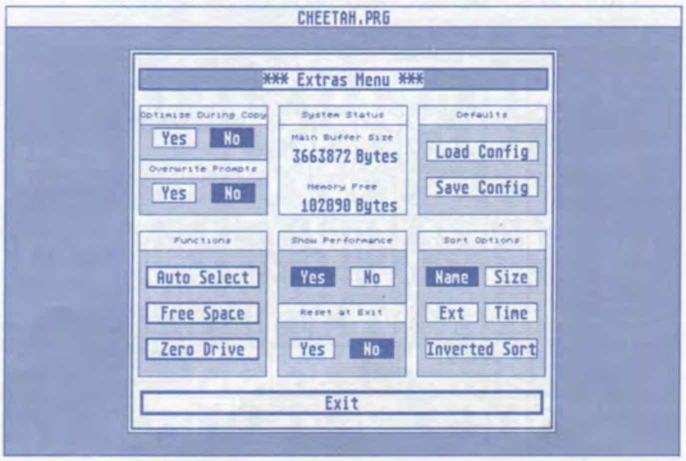
Από το κεντρικό menu του προγράμματος, μπορείτε να καλέσετε όλες τις λειτουργίες, χρησιμοποιώντας keyboard shortcuts:

^A Auto Select Menu
^F Free Space
^Z Zero Drive
^B Toggle Folder Buffering On/Off

Η διακοπή της διαδικασίας αντιγραφής γίνεται με το πλήκτρο UNDO, ενώ, σε αυτή την περίπτωση, το πρόγραμμα σας ζητά επιβεβαίωση.

Αν έχει ενεργοποιηθεί το Folder Buffering, το Cheetah θα προσπαθήσει να φορτώσει όλους τους επιλεγμένους folders στο buffer. Αν αντιμετωπίζετε προβλήματα με το μέγεθος του buffer, απενεργοποιήστε τον για να εξοικονομήσετε μνήμη.

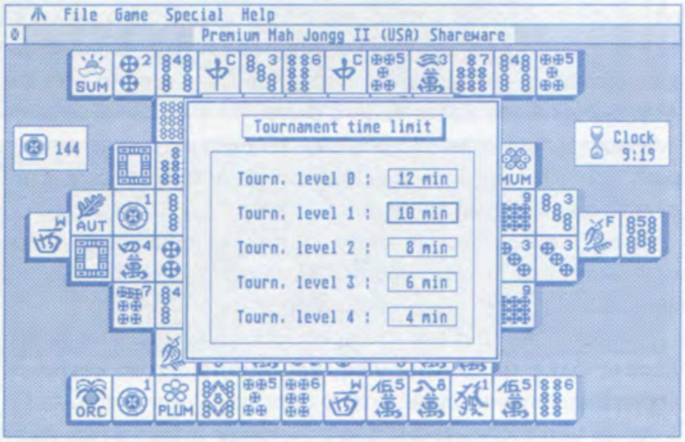
Το Cheetah είναι shareware και θα το βρείτε στην CompuLink ως cheetah3.lzh.



Public Domain

Premium Mah Jongg II

(Atari ST/STE/TT/Falcon)





Το Premium Mah Jongg δεν είναι παρά η έκδοση για υπολογιστή του Mah Jongg, ενός πανάρχαιου κινέζικου παιχνιδιού.

Οι κανόνες του Mah Jongg είναι πολύ απλοί. Λίγα λεπτά εξάσκησης και θα χαραχτούν για πάντα στη μνήμη σας.

Κάθε παιχνίδι Mah Jongg έχει 144 tiles τα οποία σχηματίζουν μια πυραμίδα. Κάθε πυραμίδα έχει πέντε στρώματα από tiles και ο σκοπός του παιχνιδιού είναι η μείωση των στρωμάτων σε καθορισμένο χρόνο με κατάλληλη επιλογή ομοειδών tiles.

Το Premium Mah Jongg II είναι από τα πρώτα παιχνίδια που υποστηρίζουν τις σημαντικότερες αναλύσεις των ST/TT/Falcon και των γνωστότερων καρτών:

- FALCON-VGA 640 * 480 με 256 χρώματα
- FALCON-SVGA_16 800 * 608 με 16 χρώματα
- FALCON_SVGA_256 800 * 608 με 256 χρώματα
- CrazyDots/Matrix 800 * 600 με 16 χρώματα
- CrazyDots/Matrix 800 * 600 με 256 χρώματα
- CrazyDots/Matrix 1024 * 768 με 256 χρώματα
- Matrix 110ZV 1280 * 960 με 256 χρώματα
- Matrix 1280 * 1024 με 256 χρώματα

Φυσικά υποστηρίζονται και οι "αρχαίες" αναλύσεις:

- ST Low 320 * 200 με 16 χρώματα
- ST High 640 * 400 με 2 χρώματα
- TT VGA 640 * 480 με 16 χρώματα
- TT High 1280 * 960 με 2 χρώματα

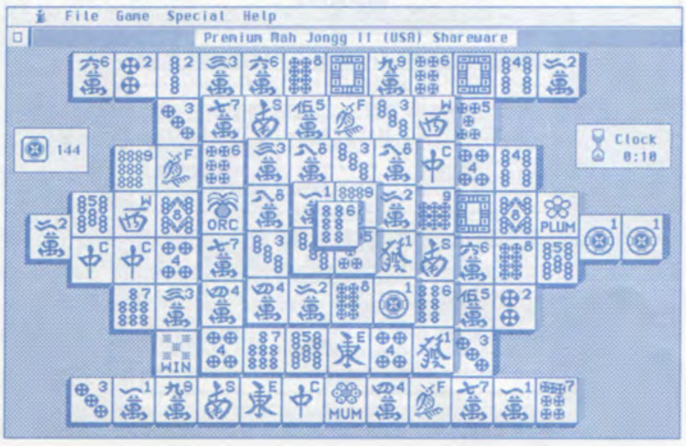
Το Premium Mah Jongg II διαθέτει τρία mode παιχνιδιού: Solitaire, Tournament και Premium Mah Jongg Happening.

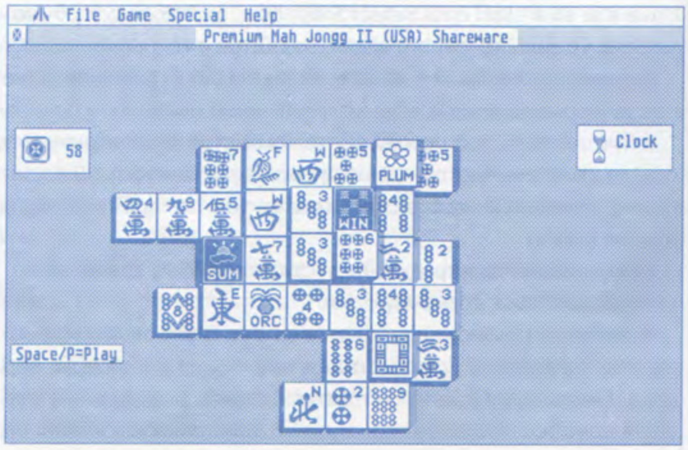
Το Solitaire mode είναι ειδικά για αρχάριους παίκτες και δεν τίθεται περιορισμός χρόνου. Ο παίκτης έχει την ευκαιρία να εξοικειωθεί με το παιχνίδι και να μάθει τους κανόνες χωρίς ασφυκτική πίεση χρόνου. Αυτό το mode δεν δίνει όμως extra time points για το highscore.

Το Tournament mode είναι ειδικά για τους power players. Μια ανήλεη μάχη με το χρόνο αφού κάθε δευτερόλεπτο μειώνει το highscore. Το Premium Mah Jonng happening επιτρέπει τη συμμετοχή πολλών παικτών και τη διοργάνωση τουρνουά με ειδικούς κανονισμούς.

Ενα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ικανότητα ανίχνευσης των σωστών κινήσεων άσχετα αν το συγκεκριμένο πρόβλημα μπορεί να λυθεί μέχρι τέλος.

Θα το βρείτε στην Compulink σαν mahongg2.zip.





COMPUTERS

ΑΙΓΑΛΕΩ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ. ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ, ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΙ, ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ, ΚΑΣΕΤΕΣ ΓΙΑ MEGADRIVE, MASTER, S.N.E.S.G.B ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΙ AMIGA, MEGA DRIVE, SNES 6.6 GB ΚΑΙ ΧΑΛΑΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΚΥΡΙΑΚΗ 11-2, 5-9. ΤΗΛ.: 5310330, 9594100.

A1200: 115.000, CD32: 110.000, A4000, A1230GVP, Σκληροί δίσκοι, Drives, PacMan, Δισκέτες. Χωρίς λόγια - AMIGA. ΤΗΛ.: 3645483.

SOFTWARE

AMIGA: GAME + VERBATIM = 250!!! Ολες οι νέες κυκλοφορίες. Συνδρομή = 160!!! Περιφερειακά & δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128: Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια & προγράμματα. Περιφερειακά. Service. Παράδοση κατ' οίκον, Συνεχής υποστήριξη. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMIGA GAMES, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ MANUALS. ΓΙΑ ΙΔΙΩΤΕΣ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΩΡΑ. ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ ΜΙΛΤΟΣ, ΓΚΥΖΗ 12. ΤΗΛ.: 6431360, 6447595.

AMIGA VISION CLUB. GAMEDISK 250 δρχ. συνδρομή 50 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Αντικαταβολές Επαρχία. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

COMMODORE 64. Πωλούνται παιχνίδια, επίσης PERSONAL COMPUTER, COMMODORE 64, κασέτες SEGA, σπαστήρια, Δισκέτες AMIGA. Πετράκης Μιχ., Φοίνικος 10, Πειραιώς. Τηλ.: 4181420.

***** ACE AMIGA CLUB *****
A500/A500+ A600/A1200 SOFTWARE - HARDWARE - GAMES UTILITIES - MANUALS.
* ΤΩΡΑ ΚΑΙ PC
* Εβδομαδιαία παραλαβή
* Ταχύτατες αντικαταβολές
* Εγγυημένο φόρτωμα
* Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
* Τεχνική υποστήριξη
* Τιμές έκπληξη

Ιωαννίδης Δημήτρης, Τραπεζούντος 5. Τηλ.: 01 - 2772089.

***** EKTOR - SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:
Amiga 1200: 115.000 δρχ.
Amiga 600: 67.000 δρχ.
Amiga CD 32: 110.000 δρχ.
Video Backup System: 15.000 δρχ. Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών.
ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, ΠΛ. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

AMIGA SOFTWARE: GAMEDISK 300. Παράδοση αυθημερόν - κατ' οίκον - ΔΩΡΕΑΝ. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Είσαι DJ/Μουσικός; SAMPLES ελληνικών - ξένων τραγουδιών!!! Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

AMSTRAD 6128, 464 ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για 6128, η μεγαλύτερη συλλογή στην Ελλάδα. Στέλνουμε παντού. Βασιλείου Πέτρος, Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

DOOMSDAY AMIGA CLUB. 280 = GameDisk - Παράδοση κατ' οίκον. Ταχύτατες αντικαταβολές. ΚΟΛΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, Ολυμπίας 21. Τηλ.: 2772667.

AMIGA. ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για Amiga. Ολα τα καινούρια. Εισαγωγή από HOTLINE 250 GameDisk. Στέλνουμε παντού. Βασιλείου Πέτρος, Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

PC GAMES + UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΩΡΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΤΡΙΑ ΓΚΡΟΥΠ. GAME + DISK = 500 δρχ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΤΟΥ ΜΑΙΡΗ, ΓΡ. ΚΥΔΩΝΙΩΝ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717, 5987587.

SEGA MEGADRIVE, NINTENDO Game Boy, ενοικιάζω, πουλάω, ανταλλάσσω κασέτες. Εγγραφή στο CLUB δωρεάν. Βασιλείου Πέτρος, Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

GALATSI AMIGA CLUB. Ολα τα καινούρια GAMES και UTILITIES μόνο 190 δραχμές. GAME - DISK. Γιώργος - Νίκος. Βροχαρίδης Νίκος, Τραλλέων 152. Τηλ.: 2135213.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131, Περιστέρι. Τηλ.: 5743080.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ.
Diskgames 250 δρχ.
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ Αντικαταβολές
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ
ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ.
ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΡΕΑΣ ΠΑΝΟΣ, ΛΕΒΑΔΕΙΑΣ 5, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 7779986 (ΠΑΝΟΣ), 2318464 (ΣΟΥΛΑ).

***** ELECTRON *****
AMIGA, SEGA, NINTENDO
- Δωρεάν Ηλεκτρονικός κατάλογος.
- Αυθημερόν παραδόσεις.
- Αντικαταβολές Πανελλαδικά.
- Συνδρομές από 50 δρχ.!
- Δισκέτες 3,5" - 93 δρχ.!
- Πάμφθηνο HARDWARE
- A1200 - 115.000 δρχ.!

ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΠΡΑΞΙΤΕΛΟΥΣ 197, 185 35 ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ.: 4532098.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA *****
GAMEDISK 250 ΔΡΧ. TOP GAMES - DEMOS - UTILITIES.
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΑΡΧΙΑ - και με COURIER.
* SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 disks 5.000 δρχ.
* Συνδρομές σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ.
* VIDEOBACKUP SYSTEM 10.000.
* ΔΩΡΕΑΝ Κατάλογος

Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη. Τηλ.: 5012307.

***** AMIGA USERS CLUB *****
- GAMEdisk 200!!!
- ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ Φόρτωμα!!!
- Εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ δισκέτα!!!
- Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ (Καθημ. 4-8.30 μ.μ. - Σάββατο., Κυρ. Συνέχεια). Παπαδόπουλος Ιάσονας, Ζερβουδάκη 23. Τηλ.: 8310510.

AMSTRAD GAMERS CLUB (6128). Τεράστια συλλογή από GAMES, πάνω από 2.000 τίτλοι. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ! Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

AMIGA GERMANY CLUB. GAMES + UTILITIES απευθείας από Γερμανία. DISK + GAMES 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. ΜΑΡΑΓΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΣΥΝ. ΓΙΑΝΝΟΥΛΗ 71, Τ.Κ. 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ. ΤΗΛ.: 5901726, 5312724.

***** AMIGA COLLECTION CLUB *****
GAMEDISK 250 δρχ. + επώνυμη δισκέτα. Συνδρομές 50 δρχ. + disc. Αντικαταβολές πανελλαδικά. Δωρεάν κατάλογος. Συνδρομή και σε VIDEOCASSETTE. Πάμφθηνες κενές δισκέτες NAME - NONAME. ΚΟΥΜΑΡΙΑΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΚΟΙΜ. ΘΕΟΤΟΚΟΥ 2, ΝΕΑ ΛΙΟΣΙΑ 131 22, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 2314220.

AMIGA, games με 250 δρχ. σε επώνυμες δισκέτες!!! ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. Κασκέλης Δημήτρης, Μυκάλης 5, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9427649.

IRON SOFT AMIGA. Όλα τα τελευταία GAMES + UTILITIES. Δισκέτα επώνυμη + game = 250 δρχ. Συνδρομές!!! Βασιλειάδης Πέτρος, Ομήρου 33, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9345311.

AMIGA - ATARI
GAMES - UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 δρχ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΤΟΥ ΜΑΙΡΗ, ΓΡ. ΚΥΔΩΝΙΩΝ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5987587, 5983717.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ATARI ST/TT/FALCON: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

***** AMIGA *****
1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME 250
2. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50 ΔΡΧ.
3. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά
4. Παράδοση κατ' οίκον
5. JOYSTICKS, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, DRIVES.

Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Σεπόλια, Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

ATARI 1040STE με μονόχρωμη οθόνη: 80.000. Εκτυπωτής 24 κουκκίδων CITIZEN 224, 40.000 εντελώς αμεταχείριστα. Τηλ.: 8053873.

Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK Εγγυημένη εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, 412 23 Αγ. Κωνσταντίνος, Λάρισα. Τηλ.: 091 - 288704.

***** AMIGA USER CLUB *****
GAME + DISK 300 ΔΡΧ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 200 ΔΡΧ. ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ. Στις 25 DISKS ΔΩΡΟ 5. ΣΥΝΕΧΗΣ ανανέωση από ΓΕΡΜΑΝΙΑ, ΑΜΕΡΙΚΗ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. ΑΒΡΑΜΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 2844626.

AMIGA/PC games - utilities, EUROPE - USA. Θέλετε ποιότητα, εγγύηση, εξυπηρέτηση, τεχνικές οδηγίες, δωρεάν πλήρης κατάλογος, και αντικατάσταση προβληματικής δισκέτας, αντικαταβολές. Σάκης - Νίκος. Σταυρόπουλος Σάκης, Μομφεράτου 12-14, Αθήνα. Τηλ.: 6432279, 2520308.

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την Amiga. GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΟΛΟ το 24ΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2813714, 2822141.

Atari ST: Συχνή ροή προγραμμάτων από το εξωτερικό. Τα πάντα από Games, Utilities, Midi κ.λπ. Αντικαταβολές παντού. Τώρα πια ξέρετε ποιος σας υποστηρίζει. Λαλαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72. Τηλ.: 7512756.

AMIGASTATIONPD: A500 - 1200: Utilities, Demos, Ham-Ham8 Pics, Music, Demomaker2 (ελλ. οδηγίες), Fredfish, VIDEOCOLLECTION (γάμοι, εκδηλώσεις), SOUNDTRACKER (15disks - ελλ. οδηγίες), VIDEOBACKUP (ελλ. οδηγίες), Hackingtools, Crunchers, Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρια, τροφοδοτικά. Θεόφιλος, τηλ.: 8617222 (7-9 μ.μ.).

ΓΕΝΙΚΑ

AMIGA VIDEO BACKUP: ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ VIDEO, ORIGINAL, ΜΕ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ. ΘΕΟΦΙΛΟΣ (6-8 μ.μ.). ΤΗΛ.: 8617222.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25" 720K (PARROS - EAGLE - NONAME) μεταχειρισμένες από AMIGA 100% ERROR FREE ΜΟΝΟ!!! 35 ΔΡΧ. Κώστας, τηλ.: 5137814.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, SoundBlaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης, μουσικά CDs, heavy, techno από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

M&M COMPUTER SHOP. ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. AMIGA 50.000, 386 85.000. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ. (ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ). ΤΗΛ.: 6432424.

AMIGA 1200 και 600 πωλείται σκληρός δίσκος 80 MB IBM εντελώς καινούριος. Τηλ.: 0661 - 34935.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ, πωλήσεις, ανταλλαγές. Υπολογιστών, οθονών, εκτυπωτών. Drives, μνήμες, σκληροί δίσκοι, καταπληκτικές τιμές. MICROSTAR, τηλ.: 5989701.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας....................................Ημ/νία λήξεως.................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.....................................**ΗΛΙΚΙΑ**..........................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
☐ **Computers**
☐ **Software**
☐ **Περιφερειακά**
☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ________ ΤΗΛ. ____________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των...............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας... Ημ/νία λήξεως.......................

Υπογραφή...

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

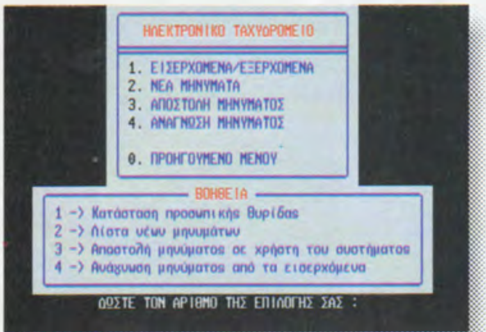
ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!

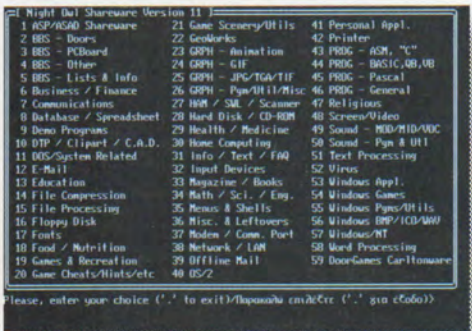


... ΕΧΕΤΕ ΚΑΘΕ ΛΟΓΟ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΣΗΜΕΡΑ

CompuLink
Basic Pack



ELECTRONIC MAIL



DOWNLOADING SOFTWARE

Το πακέτο συνδρομής **BASIC PACK** σάς συνδέει τώρα με τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες Επικοινωνίας και Υποστήριξης της CompuLink. Έτσι, 24 ώρες το 24ωρο, έχετε αυτό που ζητάτε: Απεριόριστη Ελευθερία στην Επικοινωνία σας!

- Real time επικοινωνία
- Το πιο αξιόπιστο, γρήγορο και αδιάλειπτο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Μοναδικές δυνατότητες downloading software από μιά μεγάλη σειρά CD-ROM.
- On Line τηλεαγορές.
- Συναναστροφές και συζητήσεις on-line

Αποκτήστε σήμερα το **BASIC PACK**, το βασικό πακέτο συνδρομής της CompuLink, με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΑΣ ΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ!

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή, ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

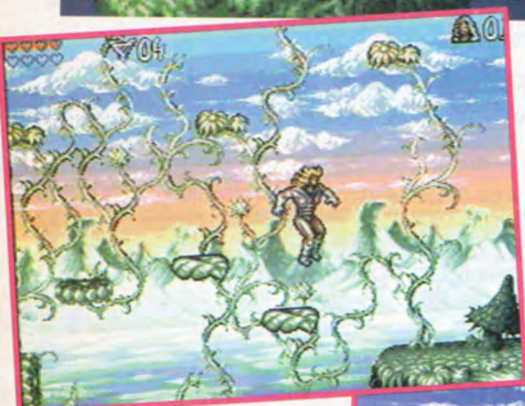
ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

LIONHEART AGA







Μπορούμε πλέον να πούμε ότι έχουμε ένα πρόγραμμα το οποίο θέτει νέα standards στην κατηγορία των arcades. Το Lionheart της Thallion, για την Amiga 1200, είναι ένα από τα πρώτα προγράμματα που φαίνεται να εκμεταλλεύονται αυτό που η Commodore ονόμασε AGA chipset! Πρόκειται για μια πανδαισία χρωμάτων και ήχου, η οποία εξελίσσεται μέσα σε μια τέλεια κίνηση. Η εισαγωγή "χτυπά" πρώτη: πολύ χρώμα και καθαρός ήχος εξηγούν πώς ο Valdy ξεκίνησε πάνω στο φτερωτό δράκο του να περάσει στη γη των Norkas, ώσπου μια ατυχής συνάντηση με ένα εχθρικό ιπτάμενο πλοίο θα τον "προσγειώσει" απρόσμενα στους βάλτους από όπου πεζός θα πρέπει να συνεχίσει την πορεία του. Εδώ είναι το σημείο όπου επεμβαίνει ο παίκτης...

Τη συνέχεια, η οποία είναι ανάλογη της εισαγωγής, προετοιμάζει κατάλληλα ο πίνακας ελέγχου του παιχνιδιού, που είναι σχεδιασμένος σε hires interaced mode! Γρήγορα μέσα στο παιχνίδι θα ανακαλύψει κάποιος ότι η δουλειά της Thallion είναι αχτύπητη.

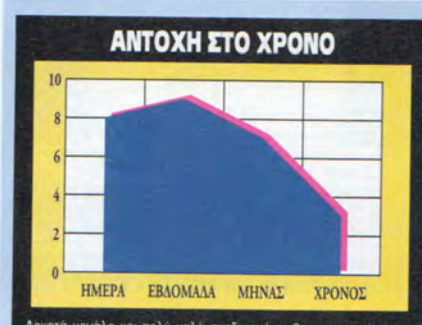
Η κίνηση του ήρωα, που γίνεται με το μοχλό, είναι απόλυτα ομαλή και περιλαμβάνει αρκετές φιγούρες. Οι περισσότερες από αυτές αφορούν στο περπάτημα, στο άλμα, στις επιθετικές κινήσεις του, όμως υπάρχει και ένα πλήθος από άλλες που έρχονται απλά για να προσθέσουν ρεαλισμό στο παιχνίδι, όπως για παράδειγμα όταν γλιστρά σε κάποια πλαγιά ή όταν στέκεται στην άκρη ενός βράχου. Ολα τα sprites είναι εξαιρετικά προσεγμένα και περιλαμβάνουν αρκετά καρέ κίνησης, ενώ τα πολύ καλά backgrounds ολισθαίνουν ομαλά και πολύ γρήγορα προς όλες τις κατευθύνσεις της οθόνης. Φυσικά υπάρχει κίνηση σε παράλληλα επίπεδα, ενώ τα λίγα κενά σημεία καλύπτονται από ομαλότατες διαβαθμίσεις χρωμάτων.

Ο ήχος είναι υπεράνω κριτικής. Πεντακάθαρα samples για ό,τι συμβαίνει στην οθόνη και φυσικά soundtrack για τη δημιουργία ατμόσφαιρας περιπέτειας.

Αδύνατο σημείο του η υπόθεση, η οποία είναι σχετικά απλή, όμως δεν είναι αυτή που κάνει ένα arcade να ξεχωρίζει. Ενα παιχνίδι που πρέπει να παίξουν όλοι οι φίλοι των παιχνιδιών δράσης στην A1200 τους!

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Arcade
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Thallion



Αρκετά μεγάλο και πολύ καλά σχεδιασμένο, θα σας κρατήσει για κάποιο διάστημα μπροστά στην οθόνη.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Ο,τι καλύτερο έχουμε δει μέχρι τώρα σε arcade.
ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Αναρωτιέσαι αν παίζει το CD ή η Amiga...
ΗΧΟΣ 95%

Απλοϊκό, αλλά δεν είναι αυτό που το κρίνει.
GAMEPLAY 70%

Ισως το κορυφαίο όλων των εποχών... Και μόνο το ότι χρησιμοποιεί σκληρό δίσκο αποδεικνύει του λόγου το αληθές.
ΓΕΝΙΚΑ 90%



Πολύ ξύλο, ρε παιδί μου! Τι τις έπιασε τώρα τελευταία όλες τις εταιρίες κατασκευής software; Ξεκινήσαμε από το Street Fighter, με όλες τις συμπληρωματικές εκδόσεις του, στη συνέχεια περάσαμε στο Mortal Kombat, σε λίγο βγαίνει και το Mortal Kombat II, το Eternal Champions (review στο παρόν τεύχος) και τώρα άλλο ένα beat'em up, το Art of Fighting II. Με αυτά που γράφω κάθε άλλο παρά να διαμαρτυρηθώ θέλω. Ισα ίσα, το ένα είναι καλύτερο από το άλλο. Αλλωστε, πιστεύω πως όλα έχουν ένα μεγάλο προσόν: μπορούν να διασκεδάσουν δύο παίκτες, παίζοντας ταυτόχρονα ως αντίπαλοι. Στο Art of Fighting II, τα 178 mbits εγγυώνται για την ποιότητα του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα κλασικό beat'em up που ξεχώριζε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών και τώρα έχουμε τη χαρά να το δοκιμάσουμε και στη δική μας κονσόλα. Ο Ryo και ο Robert επιστρέφουν, με μοναδικό τους σκοπό να δείρουν όποιον τολμήσει να υψώσει το κεφάλι του. Μπορούμε να επιλέξουμε τον "τύπο" που θα θέλαμε να ήμαστε, από τους δώδεκα διαφορετικούς αντιπάλους που διαθέτει (στο προηγούμενο Art of Fighting υπήρχαν μόνο οκτώ), οι οποίοι είναι εντελώς διαφορετικοί μεταξύ τους στη συμπεριφορά αλλά και στις τεχνικές που χρησιμοποιούν. Είμαστε, λοιπόν, έτοιμοι να αρχίσουμε το παιχνίδι. Ξεκινάμε επιλέγοντας ένα από τα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας που έχουμε στη διάθεσή μας: το MVS Level, το οποίο είναι σχεδόν ίδιο με αυτό των coin op μηχανημάτων και το επίπεδο δυσκολίας του είναι μεταξύ εύκολου και δύσκολου (ευτυχώς, κάθε φορά που χάνουμε το μηχάνημα δεν μας ζητάει να το "ταΐσουμε"), στη συνέχεια υπάρχει το εύκολο level (πραγματικά πολύ εύκολο, ιδανικό για αρχάριους), το μεσαίο επίπεδο, γι' αυτούς που θέλουν να κάνουν ένα βήμα προς την τελειότητα και, τέλος, το Hard level όπου για να παίξετε πρέπει να είστε πολύ καλά προ-













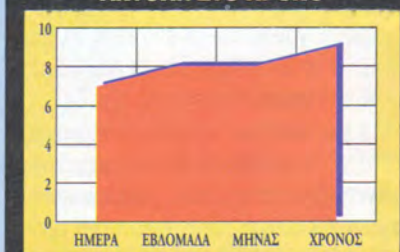
σχέση με το μέγεθός τους, είναι εντυπωσιακή.

Αλλο ένα θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το καταπληκτικό σκρολάρισμα της οθόνης. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης, τα υψηλής ποιότητας background graphics σκρολάρουν συνεχώς δεξιά και αριστερά, ανάλογα με τις κινήσεις των δύο μονομάχων. Κλείνοντας την παρουσίαση του Art of Fighting II, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το NeoGeo Club, Θησέως 60, τηλ.: 9374371 - 2 που μας πρόσφερε το παιχνίδι για την παρουσίαση.

U. GRELLONI

ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SNK

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τη στιγμή που υπάρχει η επιλογή 2 players' mode πολύ δύσκολα θα το βαρεθείτε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.





πονημένοι και να το λέει η καρδιά σας. Οι επιλογές μας δεν τελειώνουν εδώ. Μπορούμε να επιλέξουμε την ταχύτητα του παιχνιδιού, όπως επίσης, αν είμαστε από τους τυχερούς και διαθέτουμε κάρτα μνήμης, μας δίνεται η ευκαιρία να σώσουμε και να ξαναφορτώσουμε αργότερα το σημείο στο οποίο είχαμε μείνει. Οπως σε όλα αυτά τα παιχνίδια, έτσι και εδώ μας δίνονται οι επιλογές να αντιμετωπίσουμε τον υπολογιστή ή κάποιο φίλο μας που του έχουμε ιδιαίτερη συμπάθεια.

Οι κινήσεις που υπάρχουν είναι πάρα πολλές, σε σημείο μερικές φορές να "χάνεστε". Καλό θα ήταν να συμβουλευτείτε το manual που συνοδεύει το παιχνίδι, όπου κάτω από κάθε κίνηση έχει και το συνδυασμό πλήκτρων που χρειάζεται (σίγουρα θα σας πάρει λίγο χρόνο μέχρι να μάθετε απέξω όλες τις κινήσεις).

Αν τελικά αποφασίσετε ότι ο αντίπαλός σας θα είναι ο υπολογιστής, μετά από κάθε θετικό αποτέλεσμα, σας περιμένει και μια πίστα bonus. Εμφανίζονται μπροστά σας τρία διαφορετικά bonus games. Στον τομέα των γραφικών τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Μια προσεκτική ματιά στις οθόνες του review αρκεί για να φανεί η ποιότητά τους. Οσο για την ταχύτητα, σας πληροφορώ ότι θα τα χάσετε. Οπως και στον προκάτοχό του, έτσι και εδώ τα sprites είναι τεράστια σε μέγεθος, η ταχύτητα δε, με την οποία παλεύουν, σε

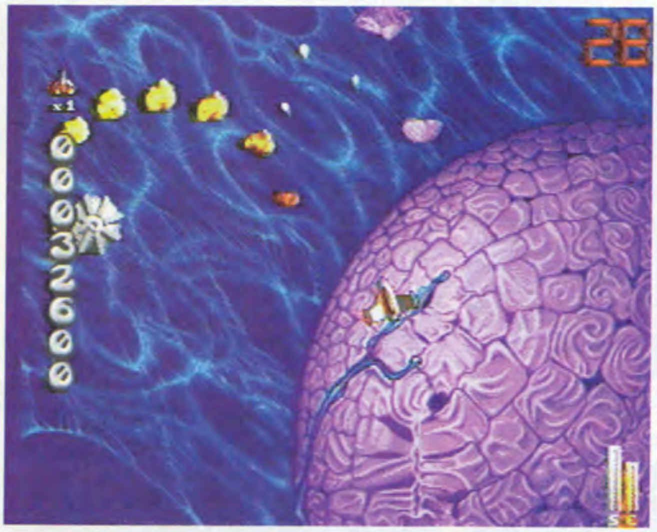
Μια προσεκτική ματιά στις οθόνες του review αρκεί για να βγάλετε τα συμπεράσματά σας.
ΓΡΑΦΙΚΑ 94%

Σε τέτοιου είδους παιχνίδια εκείνο που μετράει περισσότερο είναι τα ηχητικά εφέ. Το Art II τα έχει.
ΗΧΟΣ 93%

Ολα θα φαίνονται πιο απλά μετά την πρώτη μάχη.
GAMEPLAY 93%

Από τα παιχνίδια που επιβάλλεται να έχει στη συλλογή του ένας gamer.
ΓΕΝΙΚΑ 93%

StarDust Tunnel



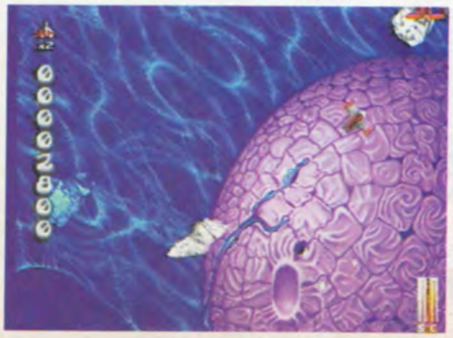
Σίγουρα πολλοί από εσάς θα θυμούνται το Asteroids, το παιχνίδι που άφησε εποχή στα 8 bits. Το StarDust Tunnel είναι απόγονος του θρυλικού αυτού παιχνιδιού και σε μια εποχή κατά την οποία το gameware πάσχει από έλλειψη "προσωπικότητας" προσπαθεί να προκαλέσει στον παίκτη εκείνα τα αισθήματα που έκαναν τον άνθρωπο να στραφεί στα computer games. Το απλοϊκό gameplay, που κάποτε εντυπωσίαζε τα λυκειόπαιδα στις βιτρίνες των καταστημάτων, κάθε άλλο παρά ξεπερασμένο φαίνεται σήμερα.

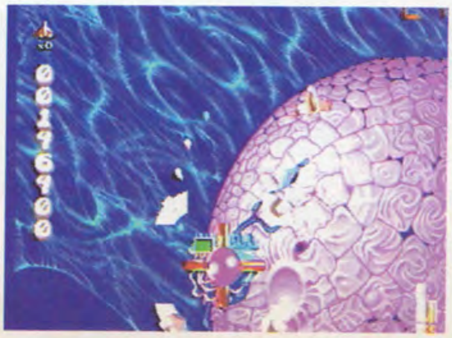
Το StarDust Tunnel, όμως, δεν σκοπεύει να επαναπαυθεί στην υπενθύμιση μιας άλλης εποχής, προσθέτοντας αρκετές βελτιώσεις και εναλλαγές στην υπόθεση. Εξάλλου, τα γραφικά και ο ήχος κρίνονται περισσότερο από ικανοποιητικά και, σε συνδυασμό με το εθιστικό gameplay, δημιουργούν ένα σύνολο που κρατά τον παίκτη σε εγρήγορση για αρκετό διάστημα. Τα sprites είναι πολύ προσεγμένα (για παράδειγμα, οι αρχικοί βράχοι μοιάζουν με πραγματικούς καθώς περιστρέφονται στο χώρο), ενώ οι εκρήξεις, που συνοδεύουν τις συναντήσεις του διαστημοπλοίου με μερικά ...πιο δυναμικά αντικείμενα, είναι εντυπωσιακές. Ενδεικτικά αναφέρω ότι συνεργάτης, ο οποίος δεν πρόσεξε ότι παίζαμε το παιχνίδι στην A500, ρώτησε αν είναι μόνο για 1200... Τα γραφικά κινούνται πολύ ομαλά, όμως θα χρειαστεί αρκετός χρόνος για να αλλάξει το σετ που απεικονίζεται στην οθόνη, δηλαδή μέχρι να περάσει κάποιος όλο το επίπεδο. Αυτό, το τέλος ενός επιπέδου, περνά πάντα από τη "γουρούνα" (όρος της Πληροφορικής που σημαίνει μεγάλο sprite, το οποίο θα σας προκαλέσει σε μονομαχία - τουλάχιστον στις περισσότερες περιπτώσεις). Φυσικά, μεγάλη σημασία στη γενική εικόνα έχει και ο ήχος που σπεύδει να συνοδεύσει οτιδήποτε συμβεί πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός είναι ομολογουμένως κάπως περίεργος, όμως κάτι τέτοιο συνηθίζεται σε παρεμφερή παιχνίδια. Ο κατευθύνσεις δεξιά-αριστερά αλλάζουν κατεύθυνση στο μικρό σκάφος, ενώ σπρώχνοντας το μοχλό προς τα εμπρός δίνεται ώθηση από τις μηχανές. Το τράβηγμα του μοχλού προς τα κάτω ενεργοποιεί την ασπίδα, εφόσον υπάρχει ακόμα, και για όσο χρόνο μείνει τραβηγμένο. Τέλος, με το πληκτρολόγιο (SPACE) ενεργοποιείται η οθόνη επιλογής όπλου, από μια λίστα που μπορεί να μεταφέρει το σκάφος.

Ο βαθμός δυσκολίας είναι αρκετά μεγάλος και σε αυτό δεν συντελεί μόνο ο χειρισμός, αλλά και ο μεγάλος αριθμός αντικειμένων που γεμίζουν την οθόνη, καθιστώντας απαραίτητη τη στρατηγική αντιμετώπισή τους, προκειμένου να αποφευχθεί το μοιραίο. Ούτως ή άλλως, όμως, το StarDust Tunnel απαιτεί καλό χέρι... Μια πρόκληση για τους φίλους του joystick.

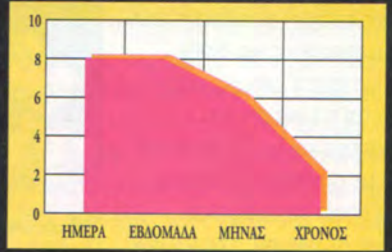
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Dase/BloodHouse

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετά δύσκολο, θα αργήσετε να το τελειώσετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Εντυπωσιακές εκρήξεις, πολύ καλή κίνηση και καλοσχεδιασμένα sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Κάτι παραπάνω από ικανοποιητικός.
ΗΧΟΣ 80%

Απλό αλλά εθιστικό.
GAMEPLAY 80%

Τέτοια παιχνίδια σε άλλες εποχές έγραφαν ιστορία...
ΓΕΝΙΚΑ 80%

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES











ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ GAMES ΓΙΑ ΤΗΝ CONSOLA ΣΑΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ 2 ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ GAMES ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΟΝΟ 1500 - 2000 ΔΡΧ. ΤΟ ΚΑΘΕ ΕΝΑ ΠΡΟΣΟΧΗ ΑΥΤΟ ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ MEGA DRIVE Η SNES ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΤΗΣ ΓΛΥΦΑΔΑΣ

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΕ 1500-2000 ΔΡΧ. ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ

SNES HARDWARE

ACTION REPLAY II
SCART
TOP FIGHTER JOY.
GB KING JOY.
MAVERICK II JOY
PYTHON 2B JOY K.A
UNIVERSAL ADAPTER

MEGA DRIVE HARDWARE

ACTION REPLAY
CDX CONVERTER
NTSC ADAPTER
DUAL REMOTE JOY.
6 BUTTONS JOY.
FIGHTER STICK JOY.
SCAR CABLE

GAME BOY HARDWARE

ACTION REPLAY
CARRY CASE
HANDY BOY
BUTTERY PACK
HYPER BOY
LIGHT BOY K.A.

GAME GEAR HARDWARE

ACTION REPLAY
MASTER GEAR
TV TUNER
CARRY CASE
DOUBLE SCREEN
BUTTERY PACK

CONSOLES + SOFTWARE

MEGA DRIVE II , GAME GEAR ,GAME BOY ,SNES , CD 32, NEO GEO, 3DO , JUGUAR, AMIGA 1200, MEGA DRIVE CD II + 6 GAMES

SOFTWARE

PC , CD FOR PC, AMIGA , 3 DO ,CD 32, NEO GEO, MEGA DRIVE, GAME GEAR , SNES ,GAME BOY, MASTER SYSTEM, JUGUAR

N E W G A M E S

MEGA DRIVE

SONIC III
PRINCE OF PERSIA
TOM & JERRY
ASTERIX & THE GREAT RESCUE
BARKLEY SHUT UP & JAM
MICKEY'S ULT CHALLENGE
NBA JAM
MEGA TURRICAN
FIDO DIDO
SYLVESTER & TWEETY
SHANGHAI 2
YOUNG INDIANA JONES
STAR TREK
NBA SHOWDOWN 94
SHADOE RUN
RISE OF THE DRAGON K.A.

SNES

MEGAMAN X
ACTRAISER II
LETHAL ENFORCERS
W/GUN
BUGS BUNNY
CHOPLIFTER 3
BATTLE CARS
SUPER TROIL ISLAND
TERMINATOR II ARCADE
NBA JAM
SUPER GOAL 2
YOUNG MERLIN
JOE & MAC 2
FATAL FURY 2
NINJA WARRIORS
LEGEND
FLINSTONES K.A.

CD MEGA DRIVE

MICROCOSM
GRAND ZERO
PUGGSY
STELLAR FIRE
MANSION OF HIDDEN SOULS
DARK WIZARD
MORTAL KOMBAT
DUNE
REVENGE OF THE NINJA
HEIMDALL
STAR WARS 3D
SHADOW OF THE BEAST 2
TOM CAT ALLEY
TOTAL CARNAGE
FLASH BACK

GAME BOY

TETRIS II , MEGAMAN 4 , SUPER MARIOLAND 3 , DENIS THE MENACE , CAPTAIN AMERICA , MICKEY', ASTERIX , LEMMINGS , ALFRED CHICKEN , TOTAL CARNACE , METAL MASTERS , LAWNMOWER MAN

GAME GEAR

ROAD RASH , DEEP DUCK TROUBLE , X MEN , NBA JAM , ZOOL , BATTLESHIPS , MICKEY'S ULT CHAL. , BARBIE , CAPTAIN AMERICA , CHOPLIFTER 3 , T2 JUDGEMENT DAY , COOL SPOT

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ, ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ, ΜΑ ΟΛΑ ΤΑ GAMES ΣΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ GAMES ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ Ή ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΑΓΟΡΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ:

ΑΘΗΝΑ: ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΤΚ 10682 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ, ΤΗΛ.: 3639338

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΤΚ 17673 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ TROPICAL, ΤΗΛ. & FAX: 9596691

ΓΛΥΦΑΔΑ: ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM, ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 81Β, ΤΗΛ.: 8944800

Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η

MicroCosm



Οι φήμες είχαν προλάβει το παιχνίδι, όταν το MicroCosm για το Amiga CD 32 έφτασε στη χώρα μας. Ετσι, μόλις το βρήκαμε σε κάποιο κατάστημα, ο αρχισυντάκτης έκανε τη συνηθισμένη δήλωσή του: "το θέλω!". Δεν υπάρχουν πολλά περιθώρια αντίδρασης... Ειδικά σε αυτή την περίπτωση που, λίγο καιρό πριν, ένα demo video του κανονικού ήρθε στα γραφεία μας και κυριολεκτικά αποστόμωσε την "Κασσάνδρα" του περιοδικού περί Amiga CD 32 και λοιπών συναφών θεμάτων (Κασσάνδρα: βλέπε Η.Μ., συντάκτης γνωστού περιοδικού Πληροφορικής). Τοποθετούμε, λοιπόν, το CD στην κατάλληλη υποδοχή και η "ταινία" αρχίζει. Γιατί περί "ταινίας" πρόκειται αυτό που θα εμφανιστεί στο χρήστη, προτού αρχίσει το παιχνίδι! Μία εισαγωγή πολύ μεγάλης διάρκειας, με πολλά digitized γραφικά, που κινούνται καταλαμβάνοντας πολύ μεγάλο μέρος της οθόνης (όχι όμως full screen), και με υπέροχο ήχο, έχει στόχο να εισαγάγει τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού... ΄Η, τουλάχιστον, έτσι νομίζει αυτός όταν τη βλέπει, διότι η συνέχεια είναι κάπως διαφορετική από ό,τι περιμένει....

Η υπόθεση τοποθετείται κάπου στο μέλλον, όπου έχει ξεσπάσει διαμάχη μεταξύ των μεγάλων τεχνολογικών οργανισμών, οι οποίοι προσπαθούν να αποκτήσουν τον τίτλο του πρώτου. Δύο είναι οι βασικοί αντίπαλοι, η CyberTech και η Axiom, με την πρώτη να βρίσκεται στην κορυφή, χάρη στην ιδιοφυϊα που την κυβερνά, τον Korsby. Οπως είναι φυσικό, ο πρόεδρος της CyberTech έχει γίνει στόχος όλων των αντίπαλων εταιριών, ώσπου η Axiom αποκτά τη δυνατότητα να ανατρέψει το κατεστημένο. Ο Dr Knowles, ερευνητής της CyberTech, αποφασίζει να τιμωρήσει την εταιρία του για τη συνεχή αδιαφορία της όσον αφορτά στην προσφορά του. Εχει τον τρόπο να ελέγχει το μυαλό του Korsby και να τον κατευθύνει, χάρη στο πρόγραμμα MICRO που έχει αναπτύξει η CyberTech. Μία συσκευή (Grey M) θα τοποθετηθεί, έπειτα από σμίκρυνση, στο μυαλό του Korsby και θα ελέγχει τις αποφάσεις του. Μία σειρά από επιπλέον κάψουλες θα προσκολληθούν σε διάφορα ζωτικά όργανά του, ώστε να χρησιμοποιηθούν ως μέσα εξόντωσης του οργανισμού, μέσω ιών, αν κάτι δεν πάει καλά και κάποιος άλλος αποκτήσει τον έλεγχο του Grey M... Ομως, "και οι τοίχοι έχουν αυτιά",





που λέει και ο ελληνικός λαός, με αποτέλεσμα η ενέργεια αυτή να γίνει αντιληπτή από τη CyberTech, η οποία αναλαμβάνει αμέσως δράση... Ή μάλλον όχι αυτή, αλλά εσείς, αφού πάντα στον ανυποψίαστο παίκτη πέφτει ο κλήρος να βγάλει το φίδι από την τρύπα! Ουσιαστικά, στόχος του παίκτη είναι, μέσα από μια μεγάλη διαδρομή στο σώμα του Korsby, να σταματήσει την προσβολή του τελευταίου από τον ιό, να καταστρέψει τις VO Capsules και να εντοπίσει και να απομακρύνει τη μονάδα που ελέγχει τις κινήσεις του Korsby (Grey M) από τον εγκέφαλό του.



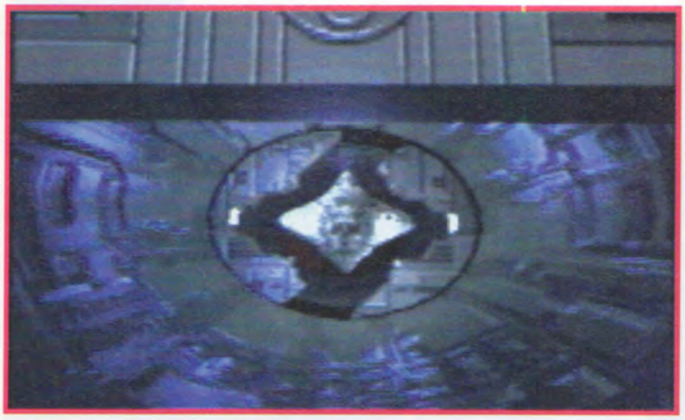


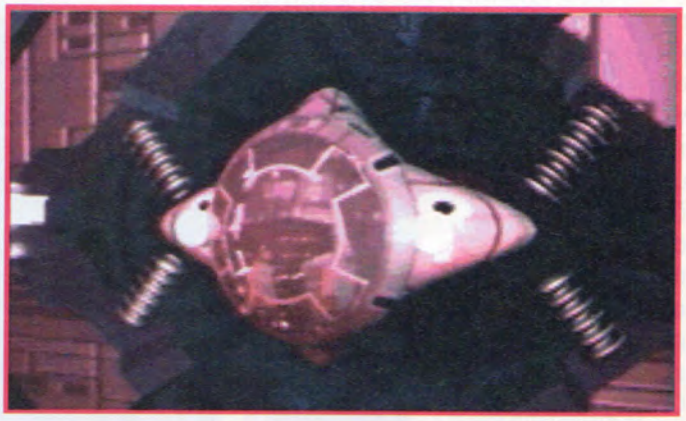
Εδώ ακριβώς, όμως, ο παίκτης θα απογοητευτεί, διότι αυτό που θα δει, ουδεμία σχέση έχει με την εισαγωγή που πριν από λίγο παρακολούθησε. Πρόκειται για ένα shoot'em up, όχι από τα ιδιαιτέρως ενδιαφέροντα, με αρκετά προβλήματα. Το πρώτο είναι η εξαιρετική απλότητά του, αφού ελάχιστα πράγματα πρέπει να γίνουν, το εξής ένα: να πυροβολείς ό,τι βρεις μπροστά σου. Τα ελάχιστα bonuses που κυκλοφορούν σίγουρα δεν αποτελούν διαφοροποίηση στο gameplay. Σε δεύτερη φάση, παρατηρούμε ότι κάτι δεν πάει καλά με τα γραφικά: τα εχθρικά sprites είναι δισδιάστατες απεικονίσεις με λίγα χρώματα, τα οποία δείχνουν έντονα τη διαφορά της σχεδίασής τους από το background. Δείχνουν δηλαδή ψεύτικα και, το χειρότερο, δεν δίνουν σαφή εντύπωση του βάθους, αφού το μόνο που αλλάζει, καθώς πλησιάζουν, είναι το μέγεθος που μεγαλώνει. Ετσι, το μόνο το οποίο δείχνει την απόστασή τους είναι ο μικρός χάρτης, όμως δεν μπορεί κάποιος να παίξει από εκεί. Ενα ακόμα αρνητικό στοιχείο είναι ότι τα backgrounds graphics δεν αλληλεπιδρούν με τα sprites, κάτι που θα έκανε αρκετά πιο ενδιαφέρον το MicroCosm, αν και πολύ δύσκολο (ίσως αδύνατο!).

Αναφέροντας όμως, μέχρι τώρα, μόνο τα αρνητικά στοιχεία, ίσως έδωσα την εντύπωση ότι το MicroCosm δεν είναι αξιόλογο. Αντιθέτως, διαθέτει κάποια στοιχεία μοναδικά. Πρώτον, εντυπωσιακό ήχο, όπως συνήθως όλα τα παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για CD. Δεύτερον, εκτός από τα εχθρικά sprites, όλα τα άλλα γραφικά είναι υπέροχα και κινούνται με απίστευτη ταχύτητα. Οι "λαβύρινθοι" του ανθρώπινου σώματος δίνουν έντονα την αίσθηση του βάθους, ενώ πολύ συχνά υπάρχουν ακόλουθίες εντυπωσιακών animations με









εξωτερικές όψεις του σκάφους ή της στολής του ήρωα. Με κάθε ευκαιρία, το MicroCosm θα δώσει ένα μικρό δείγμα της επινόησης της Psygnosis για ικανοποιητικό "παίξιμο" video απευθείας από CD. Ετσι, για παράδειγμα, θα δείτε να καταστρέφεται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους...



Στην πράξη, ο παίκτης ελέγχει ένα αρκετά μεγάλο και καλοσχεδιασμένο sprite, με το οποίο πρέπει να σκοτώσει όλα τα εχθρικά που έρχονται από το βάθος ή το πίσω μέρος της οθόνης. Τα εχθρικά sprites έρχονται σε σχηματισμούς και η αντιμετώπισή τους είναι αρκετά δύσκολη. Ταυτόχρονα, ο παίκτης πρέπει να έχει το νου του για δώρα ή κάψουλες.



Το παιχνίδι διακρίνεται σε πέντε επίπεδα, τα οποία αντιπροσωπεύουν πέντε τμήματα του οργανισμού του Korsby. Τα αγγεία του χεριού του, αρχικό επίπεδο με εκπαιδευτικό στόχο. Το μηριαίο οστό, με αρκετά πιο δύσκολες συνθήκες. Η καρωτίδα, όπου εκτός από τους πολλούς εχθρούς θα βρείτε δύο ακολουθίες από κάψουλες καταστροφής και θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε το laser. Ο εγκέφαλος, σε δύο φάσεις, μία στο αριστερό και μία στο δεξί ημισφαίριο. Στο δεξί μπορείτε να προχωρήσετε μόνο αφού έχετε ολοκληρώσει τα υπόλοιπα επίπεδα και εκεί θα μπορέσετε να βρείτε το περιβόητο Grey M, που είναι και ο τελικός στόχος σας.

Σε κάθε επίπεδο θα χρησιμοποιηθεί διαφορετικό σκάφος: στα 1 και 3 το Spook Series 4, στο 4 το Hunter Killer, με αρκετά μεγαλύτερη δύναμη πυρός, και τέλος στον εγκέφαλο (2 και 5) ο ήρωας θα πρέπει να εισχωρήσει με τη διαστημική στολή του και αρκετά μικρότερα αποθέματα πυρός.









Σε όλο το σώμα του Korsby, ο ήρωας θα έχει τη δυνατότητα να συναντήσει ακόμα δύο στοιχεία: θυρίδες, από τις οποίες θα περάσει με υψηλή ταχύτητα σε άλλα σημεία του σώματος του Korsby, και σταθμούς, οι οποίοι είναι ο χώρος ανεφοδιασμού του σκάφους.

Το οξυγόνο και η ενέργειά του αποκαθίστανται, καθώς ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να δει άλλη μια μικρή επίδειξη γραφικών από το CD 32, κινώντας με υπέροχο τρόπο 3D graphics, κατά την κίνηση του ήρωα μέσα στο σταθμό.

Ο χειρισμός του MicroCosm γίνεται φυσικά με το joypad, το οποίο κρίνεται ικανοποιητικό για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Η κίνηση του sprite πάνω στην οθόνη εκτελείται με τις τέσσερις κατευθύνσεις του "σταυρού", ενώ αρκετές λειτουργίες επιτελούνται με τα υπόλοιπα πλήκτρα.

Υπάρχει φυσικά το fire, το οποίο είναι το πιο συχνά χρησιμοποιούμενο πλήκτρο (ευτυχώς, έχει autofire και δεν θα χρειαστεί να το διαλύσετε με χτυπήματα). Με τα δύο μεγάλα πλήκτρα θα επιλεχθεί η απεικόνιση του χάρτη και το όπλο, ενώ με το πράσινο κουμπί μια βόμβα θα καταστρέψει ό,τι κινείται πάνω στην οθόνη.

Οπως θα αντιλαμβάνεστε, το MicroCosm είναι μια πανδαισία για τα μάτια, μία από τις καλύτερες παρουσιάσεις που έχουμε δει μέχρι τώρα. Μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιείται ως demo επίδειξης των δυνατοτήτων του CD 32. Συγκεκριμένα, μεγάλη ταχύτητα κίνησης του σκηνικού, η οποία προσδίδει έντονα την αίσθηση του βάθους και σε κάνει μερικές φορές να αισθάνεσαι ότι πρέπει να σκύψεις για να αποφύγεις το εμπόδιο!



Πολλά χρώματα και ήχος που εντυπωσιάζει, από τον Rick Wakeman, συνθέτουν μια "ταινία" στην οποία ο παίκτης αναλαμβάνει τον πιο άχαρο ρόλο. Αυτό οφείλεται στο ότι από τα 500 MB του "gameplay, ήχου και γραφικών", όπως υποστηρίζει η Psygnosis, ούτε ένα δεν έχει αφιερωθεί στο πρώτο από αυτά τα τρία στοιχεία, το οποίο ουσιαστικά καθορίζει εάν ένα πρόγραμμα μπορεί να ενταχθεί στο χώρο του καλού gameware. Κρίμα, γιατί με ελάχιστη επιπλέον προσπάθεια θα μπορούσε να αποτελέσει μια νέα εποχή στο gameware.

Του Γ. Κακαλέτρη

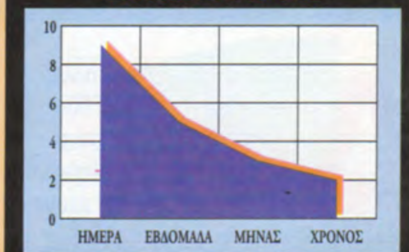
ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Φαίνεται ότι η Psygnosis έφτασε πολύ κοντά στο Full Motion Video, ακόμα και μέσω software. Είναι ένα καλός τρόπος να διαπιστώσει κάποιος τις δυνατότητες του CD 32 του...

Umberto Grelloni

ΕΙΔΟΣ	Shoot'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Psygnosis

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα δείτε ξανά και ξανά την εισαγωγή, αλλά το gameplay δεν θα σας ελκύσει.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Φτωχά τα sprites, δεν δίνουν την αίσθηση του βάθους, αντίθετα με τα εντυπωσιακά backgrounds.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Πολλά MB έχουν αφιερωθεί σε αυτόν...

ΗΧΟΣ 95%

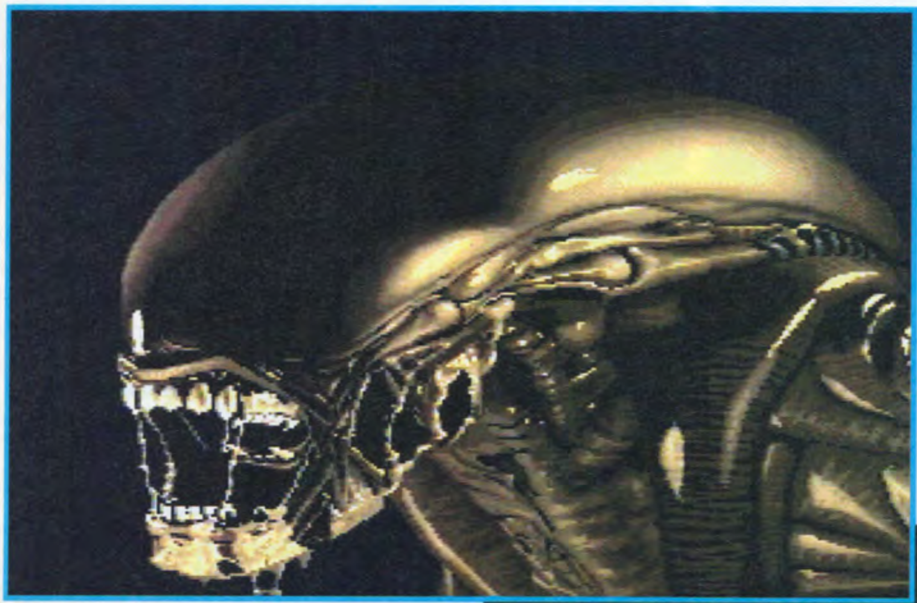
Το αδύνατο σημείο του MicroCosm, "σκοτώνει" κυριολεκτικά όλη την υπόλοιπη καλή δουλειά.

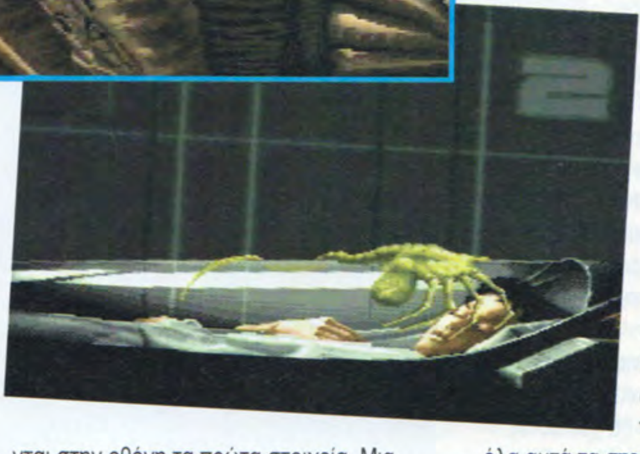
GAMEPLAY 40%

Επίδειξη των δυνατοτήτων του CD 32. Ως παιχνίδι δεν θα παιχτεί από τους απαιτητικούς gamers.

ΓΕΝΙΚΑ 70%

ALIEN 3





Δεν λέω, τρομερή η ταινία, αλλά και το παιχνίδι δύο φορές τρομερό. Η ιστορία μας ξεκινάει με τη Ripley, η οποία κοιμάται στον ατομικό της θάλαμο, ενώ ταξιδεύει προς τη Γη.

...Ξαφνικά, ένα καλοσχεδιασμένο alien πέφτει πάνω στο πλαστικό σκέπασμα του θαλάμου. Τότε αρχίζει να ακούγεται ένας περίεργος και πολύ ενοχλητικός ήχος, ικανός να ξυπνήσει και πεθαμένο... Αυτό το εκνευριστικό κορνάρισμα που με ξεκούφανε δεν ήταν άλλο από το συναγερμό του σκάφους.

"Περίεργο", σκέφτηκα. Το κεντρικό computer δεν είναι προγραμματισμένο να χτυπάει συναγερμό όταν φτάνει το σκάφος στη Γη, εκτός αν...

Σίγουρα κάτι δεν πήγαινε καλά. Αν και ζαλισμένη από την υπερύπνωση, σήκωσα το πλαστικό σκέπασμα του θαλάμου μου και σηκώθηκα. Οι πόρτες των θαλάμων του υπόλοιπου πληρώματος ήταν κλειστές. Απενεργοποίησα το συναγερμό και προχώρησα στο διάδρομο, προς το μέρος του υπολογιστή. Αφού έδωσα τον απαραίτητο κωδικό και ζήτησα μια σύντομη ενημέρωση των τελευταίων χρόνων, άρχισαν να εμφανίζονται στην οθόνη τα πρώτα στοιχεία. Μια σύντομη ματιά ήταν αρκετή για να καταλάβω ότι άρχιζαν τα προβλήματά μου. Ετρεξα γρήγορα πίσω στο θαλαμό μου, κλειδώνοντας πίσω μου την πόρτα. Θεέ μου, δεν είναι δυνατόν! Ακόμη και εδώ μέσα; Πόσα είναι και μέχρι πού έχουν φτάσει τα aliens; Ολο το πλήρωμα νεκρό, και εγώ, η μόνη ζωντανή, αντιμέτωπη με τόσο πολλά...

Αφού ηρέμησα, είδα ότι δεν ωφελούσε σε τίποτα ο πανικός. Επρεπε να φτάσω, πάση θυσία, στην αποθήκη των όπλων. Ηξερα ότι κάπου μέσα στο σκάφος κρυβόταν η βασίλισσα των aliens που γεννούσε συνέχεια αβγά, την οποία έπρεπε να βρω και να καταστρέψω. Βγήκα πολύ προσεκτικά έξω από το θάλαμό μου και κατευθύνθηκα προς την αποθήκη. Πήρα όσα όπλα μπορούσα να κουβαλήσω και ξεκίνησα...

Ημουν έτοιμη...

Στο Alien 3 υποδύεστε την υποπλοίαρχο Riplay. Σκοπός σας είναι να εξερευνήσετε πολύ προσεκτικά κάθε γωνιά του σκάφους, προκειμένου να φέρετε εις πέρας τις διάφορες αποστολές, αλλά και να βρείτε τη βασίλισσα των Aliens (που γεννάει τα αβγά) και να την καταστρέψετε. Από την αρχή του παιχνιδιού φαίνεται η καταπληκτική δουλειά των προγραμματιστών, οι οποίοι κατάφεραν να μεταφέρουν την αγωνία και την ατμόσφαιρα της ταινίας.

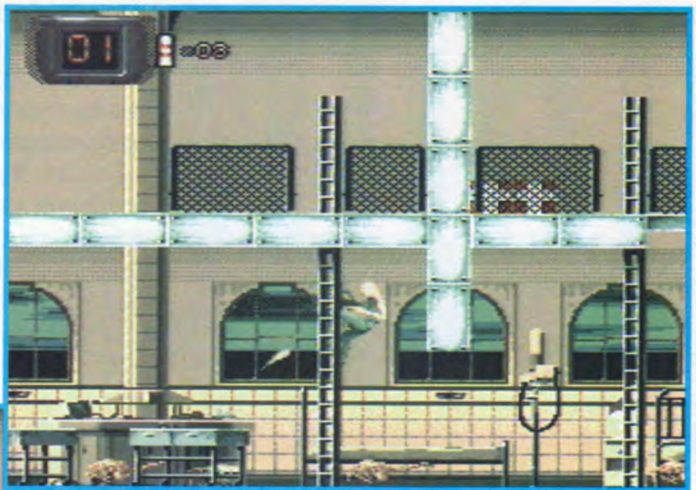
Μπορούμε να θαυμάσουμε τα καλοσχεδιασμένα sprites, με τη φυσικότατη κίνηση και τις σωστές χρωματικές αποχρώσεις (σκούρα χρώματα που ταιριάζουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα), καθώς και τα καταπληκτικά backgrounds. Μπορούμε επίσης να απολαύσουμε την υπέροχη μουσική επένδυση, τα ηχητικά εφέ και ιδιαίτερα τις κραυγές, για τις οποίες αξίζει να αυξήσουμε την ένταση της τηλεόρασής μας (και ας ενοχλήσουμε λίγο τους γείτονες). Πράγματι, όλα αυτά τα στοιχεία σού δίνουν την αίσθηση ότι, ενώ κάθεσαι αναπαυτικά στην πολυθρό-





να σου και παίζεις ανέμελα, ένα μικρό νεογέννητο alien με δύο παράξενα μάτια βρίσκεται κάπου πίσω από το τραπεζάκι, έτοιμο να ορμήσει πάνω σου. Με μία λέξη, το παιχνίδι είναι ατμοσφαιρικότατο.

Καθώς αρχίζει το παιχνίδι, μπορούμε να κινηθούμε προς όλες τις κατευθύνσεις. Θα χρειαστεί να σκαρφαλώσουμε σκάλες, να ανέβουμε σε πλατφόρμες, να κινηθούμε μέσα στους σωλήνες εξαερισμού κ.ά. Πάντα όμως κινούμαστε με πολλή προσοχή και με το χέρι στη σκανδάλη, γιατί, αν μεν είμαστε σε κάποιο δωμάτιο και συναντήσουμε ένα alien μπορούμε να ξεφύγουμε με κάποιο άλμα, αν όμως μας πετύχει μέσα σε κάποιο σωλήνα, τότε τα πράγματα δυσκολεύουν...



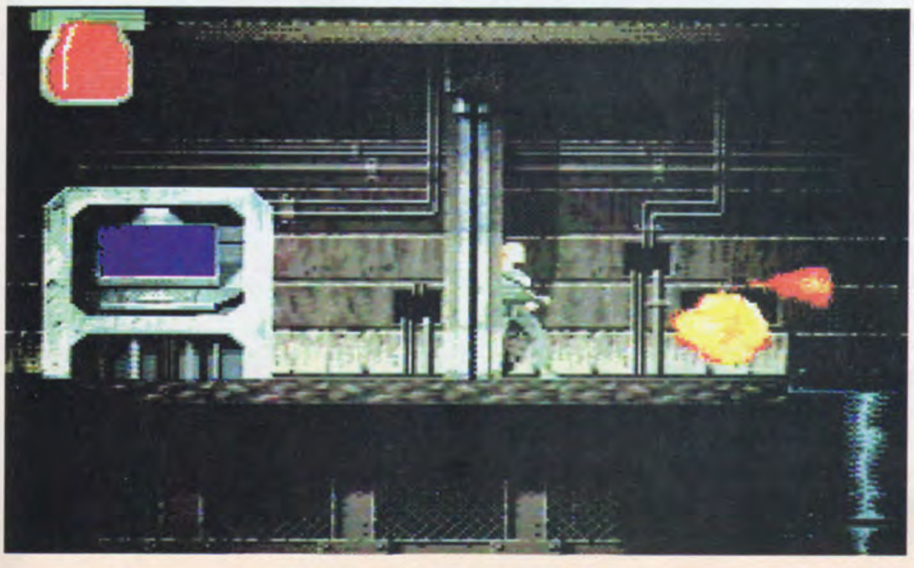


Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει να δώσουμε στη χρήση κάθε όπλου, γιατί υπάρχει πιθανότητα να τελειώσουν οι σφαίρες μας, και τότε... ζήτω που καήκαμε μέχρι να βρούμε άλλες. Καλό είναι, ανάλογα με το όπλο που κρατάμε, να συμβουλευόμαστε και τον πίνακα, ο οποίος εμφανίζεται στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης και μας ενημερώνει για τα πυρομαχικά που έχουν απομείνει.

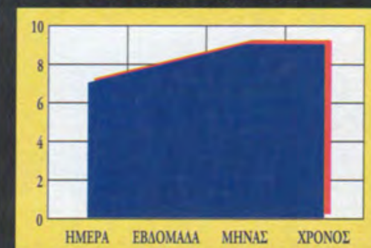
Σπουδαίο ρόλο παίζει και η ενέργειά μας, η οποία φαίνεται σε μια μπάρα που παρουσιάζεται στην οθόνη όταν μας ακουμπά κάποιο alien. Ευτυχώς που σε κάθε δωμάτιο μπορούμε να βρούμε κουτάκια φαρμακείου τα οποία μπορούν να ανανεώσουν τη χαμένη μας ενέργεια.

Για να είμαι ειλικρινής, θα πρέπει να σας πω ότι δυσκολεύτηκα αρκετά για να το προχωρήσω. Βέβαια, δεν μπορώ να πω ότι ασχολήθηκα ώρες με αυτό (όχι γιατί δεν μου άρεσε, αλλά γιατί έπρεπε να ασχοληθώ και με άλλα παιχνίδια). Ετσι, σκότωνα συνέχεια τα aliens που μου επιτίθεντο, μέχρι που... μου τελείωσαν οι σφαίρες και μαζί με αυτές τελείωσα και εγώ! Πάντως, σκέφτομαι να το κρατήσω και να ασχοληθώ περισσότερο με αυτό τις άγιες μέρες που έρχονται. Θα δουν και τα aliens, τότε, και η... μαμά τους!

Του U. Grelloni



ΕΙΔΟΣ	Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO



Παιχνίδι που θα σας κρατήσει αρκετό καιρό κολλημένους στις οθόνες σας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Καλοσχεδιασμένα, με κατάλληλες αποχρώσεις.	ΓΡΑΦΙΚΑ	91%
Αξίζει πράγματι να αυξήσετε την ένταση της τηλεόρασής σας!	ΗΧΟΣ	94%
Αρχικά λίγο δυσκολούτσικο, αλλά στη συνέχεια θα... του πάρετε τον αέρα.	GAMEPLAY	92%
Παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.	ΓΕΝΙΚΑ	92%

GLOBAL DOMINATION



Ο "βομβαρδισμός" με παιχνίδια στρατηγικής από την Impressions συνεχίζεται. Το Global Domination αποτελεί δείγμα ακμής της εταιρίας και είναι ένα από τα καλύτερα κομμάτια της. Η υπόθεση του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα στο μέλλον και στη Γη, είτε όπως τη γνωρίζουμε σήμερα είτε με μεγάλες γεωλογικές αλλαγές (Random world). Εσείς είστε ο αρχηγός της μίας εκ των πέντε υπερδυνάμεων που διοικούν τον πλανήτη. Σκοπός σας είναι να καταφέρετε να περιέλθουν όλες οι περιοχές του πλανήτη υπό τις διαταγές σας, οπότε και επέρχεται τελικά η ειρήνη. Οπως καταλαβαίνετε, θα πρέπει να καταστρέψετε τις υπόλοιπες τέσσερις υπερδυνάμεις. Για να το κατορθώσετε, θα πρέπει να κάνετε σωστή διαχείριση των εσόδων σας, σωστή στρατιωτική ανάπτυξη, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τη διπλωματική οδό. Ο χάρτης του παιχνιδιού διακρίνεται σε περιοχές (επαρχίες), σε καθεμία από τις οποίες υπάρχει μία πόλη. Οι πόλεις είναι διαφορετικού μεγέθους. Ανάλογα με το μέγεθος κάθε πόλης είναι και τα έσοδα που έχετε από την περιοχή στην οποία ανήκει. Οπως καταλαβαίνετε, προτού επιτεθείτε σε μια περιοχή, θα πρέπει να εξετάσετε αν σας συμφέρει από οικονομικής απόψεως έναντι μιας παραπλήσιας περιοχής. Επίσης, θα πρέπει να προσπαθείτε με την περιοχή που καταλαμβάνετε να αποκόπτετε τους αντιπάλους σας από κρίσιμα περάσματα, καθώς και από ελεύθερες, για την ώρα, περιοχές. Μεταξύ των αντιπάλων που θα συναντήσετε στην πορεία της παγκόσμιας κυριαρχίας σας συγκαταλέγονται μερικοί από τους πιο καταξιωμένους ηγέτες της παγκόσμιας ιστορίας. Συγκεκριμένα, οι εξής: Julius Caesar, General Custer, Genghis Khan, Henry V, Adolf Hitler, Abraham Linkoln, Napoleon, Queen Victoria και Caveman.

Μπορείτε να επιλέξετε μέχρι τέσσερις από αυτούς κάθε φορά (στο παιχνίδι θα υπάρχουν συνολικά πέντε υπερδυνάμεις), ενώ κάθε ηγέτης έχει το δικό του τρόπο αρχηγίας και τα δικά του δυνατά και αδύνατα σημεία. Σε ό,τι αφορά τις επιλογές του παιχνιδιού έχουμε τρία επίπεδα πολυπλοκότητας.

Simple - Πολεμάτε απλώς κατασκευάζοντας και μετακινώντας στρατούς, οι οποίοι αποτελούνται από δέκα είδη πολεμικών μονάδων. Το κλειδί της επιτυχίας είναι να βρείτε την κατάλληλη δομή του στρατού σας, ώστε να υπερισχύετε των αντίπαλων δυνάμεων.

Reduced - Εδώ, εκτός των παραπάνω, μπορείτε να χρησιμοποιείτε και τη διπλωματία, ώστε να συνάπτετε συμμαχίες με αντιπάλους της ίδιας λογικής με εσάς. Επίσης, μπορείτε να δημιουργήσετε υπηρεσία υπηρεσία πληροφοριών, η οποία θα συγκεντρώνει πληροφορίες για τους εχθρούς που της ζητάτε. Η ίδια υπηρεσία θα οργανώνει ειδικές δυνάμεις, οι οποίες θα μπορούν να εκτελούν μυστικές αποστολές σε οποιοδήποτε έδαφος, πλην των εδαφών που κατέχονται από επαναστατικές δυνάμεις.

Full - Σε αυτό το επίπεδο, εκτός των παραπάνω, οι μάχες διαρκούν για μήνες, με αποτέλεσμα να μπορείτε να σημάνετε υποχώρη-



ση, αν η έκβαση της μάχης δεν δείχνει θετική για εσάς. Εκτός αυτού, μπορείτε να επιλέξετε να δείτε μια μάχη μέσω δορυφόρου, κάτι που σας δίνει τη δυνατότητα να δώσετε συγκεκριμένες οδηγίες σε κάθε μονάδα σας για τη στρατηγική που θα ακολουθήσει.

Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα βρεθείτε σε μια οθόνη, όπου θα επιλέξετε τον κόσμο που θα παίξετε, το επίπεδο δυσκολίας, τον αριθμό των παικτών (ανθρώπων) που θα συμμετάσχουν, καθώς επίσης και άλλες επιλογές, τις οποίες παρουσιάζουμε αναλυτικά στη συνέχεια:

Play Our World - Εκκίνηση νέου παιχνιδιού, όπου ο χάρτης θα έχει τη μορφή της Γης.

Play New World - Εκκίνηση νέου παιχνιδιού, όπου ο χάρτης του κατασκευάζεται με την επιλογή "Create New World" και φυσικά η κατασκευή του είναι τυχαία.

Create New World - Κατασκευή νέου κόσμου από την αρχή.

Skirmish - Εξάσκηση στις δορυφορικές μάχες.

Load Game - Φόρτωμα παιχνιδιού.

Multiple Players - Επιλογή μέχρι τεσσάρων παικτών (ανθρώπων).

Choose New Name - Αλλαγή ονόματος.

Skill Level - Beginner, Easy, Standard, Hard, Expert.

Complexity - Simple, Reduced, Full.

Revolutions - None, Few, Normal, Many. Οι περιοχές που κατέχονται από τις επαναστατικές δυνάμεις είναι απροσπέλαστες και για σας και για τους αντιπάλους σας.

Modem Play - Σύνδεση μέσω modem ή μέσω της σειριακής θύρας. Ας περάσουμε τώρα στην επόμενη οθόνη, η οποία αφορά στις προκαταρκτικές επιλογές του παιχνιδιού. Αφού επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας και τον κόσμο που θέλετε να παίξετε, θα μεταφερθείτε στην επόμενη εικόνα όπου γίνεται η επιλογή των παικτών. Πατώντας με το mouse στο τετράγωνο με το "σκεπτικό" άνθρωπο, εισάγετε στο παιχνίδι ως έναν εκ των επίδοξων ηγετών τον εαυτό σας. Στα άλλα τετράγωνα βλέπετε τα πορτρέτα διάφορων μεγάλων ηγετών που ανέδειξε η ιστορία του ανθρώπινου γένους και οι οποίοι περιμένουν να τους επιλέξετε ως αντιπάλους σας. Αν δυσκολεύεστε να επιλέξετε τους αντιπάλους σας, μπορείτε να κάνετε τυχαία επιλογή πατώντας στο τετράγωνο με το αγγλικό ερωτηματικό. Μετά τις ανωτέρω επιλογές, φτάνουμε στη βασική οθόνη του παιχνιδιού. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης βρίσκεται ο χάρτης και για την ακρίβεια ένα μέρος αυτού, όπου φαίνεται καθαρά ο διαχωρισμός του κόσμου σε περιοχές. Στη δεξιά πλευρά της οθόνης βρίσκονται δύο σειρές από εικονίδια (συνολικά δεκατέσσερα), το καθένα από τα οποία επιτελεί μια διαφορετική λειτουργία. Στην κάτω αριστερή πλευρά της βασικής οθόνης βρίσκεται το παράθυρο των μηνυμάτων, στο οποίο βλέπουμε τις κινήσεις μας, τις κινήσεις των αντιπάλων, καθώς επίσης και τις κινήσεις των επαναστατικών δυνάμεων. Κάθε παίκτης παριστάνεται με ένα χρώμα, ενώ οι επαναστατικές δυνάμεις συμβολίζονται με το μοβ χρώμα.

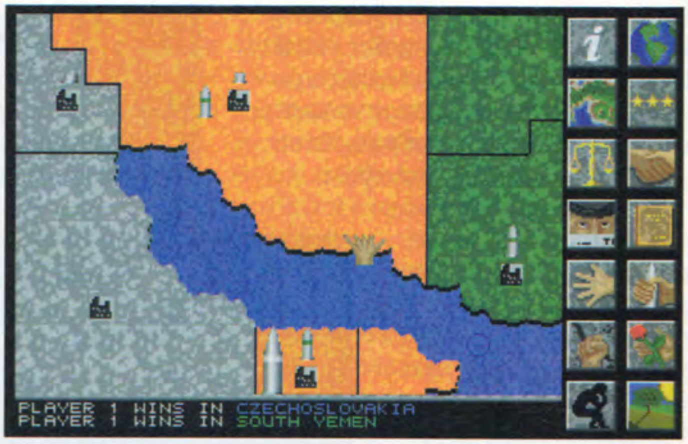
Ας περάσουμε όμως σε μια σύντομη επεξήγηση των εικονιδίων που εμφανίζονται στη δεξιά πλευρά της οθόνης μας, ξεκινώντας με τα βασικά εικονίδια που εμφανίζονται στην αρχή.











Το εικονίδιο με το "i" - Γενικές επιλογές. Επανεκκίνηση του παιχνιδιού, σώσιμο και φόρτωμα παιχνιδιού, έξοδος στο DOS κ.λπ.

Το εικονίδιο με τη Γη - Ελεγχος του χάρτη. Αλλαγή του τμήματος του χάρτη που βλέπουμε στην πάνω αριστερή πλευρά της οθόνης.

Το εικονίδιο για δορυφορική άποψη - Δορυφόρος. Εμφανίζει το χάρτη από δορυφορική άποψη.

Το εικονίδιο με τα τρία άστρα - Επιτελείο Στρατού. Βλέπουμε τις διάφορες μάχες τις οποίες δίνουμε, τους αντιπάλους μας σε καθεμία, την κατάστασή μας σε κάθε μάχη, ενώ ταυτόχρονα μπορούμε να επιλέξουμε ποιες μάχες θα βλέπουμε, ποιες όχι και ποιες θα βλέπουμε μέσω δορυφόρου.

Το εικονίδιο των οικονομικών - Λογιστικά. Περνάμε στην οθόνη όπου βλέπουμε τα έσοδά μας, βλέπουμε και κατανέμουμε τα έξοδά μας, βλέπουμε τα αποθέματά μας, βλέπουμε τα έσοδα που θα έχουμε στον επόμενο γύρο (αν δεν χάσουμε κάποια περιοχή μας κατά τη διάρκεια του γύρου) και, τέλος, επιλέγουμε τη μορφή που θέλουμε να έχει η επόμενη πολεμική μονάδα που θα κατασκευάσουμε (από τι μονάδες θα αποτελείται).

Το εικονίδιο με τη χειραψία - Διπλωματία. Περνάμε στην οθόνη όπου μπορούμε να συνάψουμε διπλωματικές σχέσεις με κάποιον άλλο ηγέτη, να κάνουμε συμμαχίες εναντίον τρίτων ή να στείλουμε ειδικές δυνάμεις σε κάποιον αντίπαλο, ώστε να προκαλέσουν αποσταθεροποίηση στις περιοχές του.

Το εικονίδιο με τον κατάσκοπο - Κατασκοπία. Επιλογή του πώς θα κατανεμηθούν οι δαπάνες που έχετε προβλέψει για την κατασκοπία, καθώς επίσης και τις πληροφορίες που έχουν μαζέψει οι κατάσκοποί σας για τους αντιπάλους που έχετε επιλέξει.

Το εικονίδιο με το βιβλίο - Ιστορικό. Πληροφορίες για τη μέχρι τώρα ιστορία του πολέμου.

Το εικονίδιο με τον "σκεπτικό" άνθρωπο - Τέλος της σειράς σας.

Το εικονίδιο με το τοπίο - Παύση του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια θα περάσουμε στην επεξήγηση των νέων εικονιδίων που εμφανίζονται, αφού επιλέξουμε κάποιο από τα προαναφερθέντα εικονίδια.

Επιλογή του εικονιδίου με το χάρτη.

Το εικονίδιο με το έδαφος - Γεωγραφία. Βλέπουμε τις γεωγραφικές πληροφορίες όλων των περιοχών.

Το εικονίδιο για τα εδάφη των αυτοκρατοριών - Αυτοκρατορίες. Δείχνει τα σύνορα των αυτοκρατοριών, καθώς επίσης και την αναλογία εδάφους και εσόδων μεταξύ τους.

Το εικονίδιο με το τανκ - Δίνει στοιχεία για τις στρατιωτικές δραστηριότητες που έχουν λάβει χώρα σε κάθε περιοχή.

Το εικονίδιο με τη γροθιά - Αναρχία. Δείχνει με χρωματικές διαβαθμίσεις την αναρχία που επικρατεί σε κάθε περιοχή.

Οταν είναι εμφανισμένος ο χάρτης με τις περιοχές, εμφανίζονται τα παρακάτω εικονίδια:

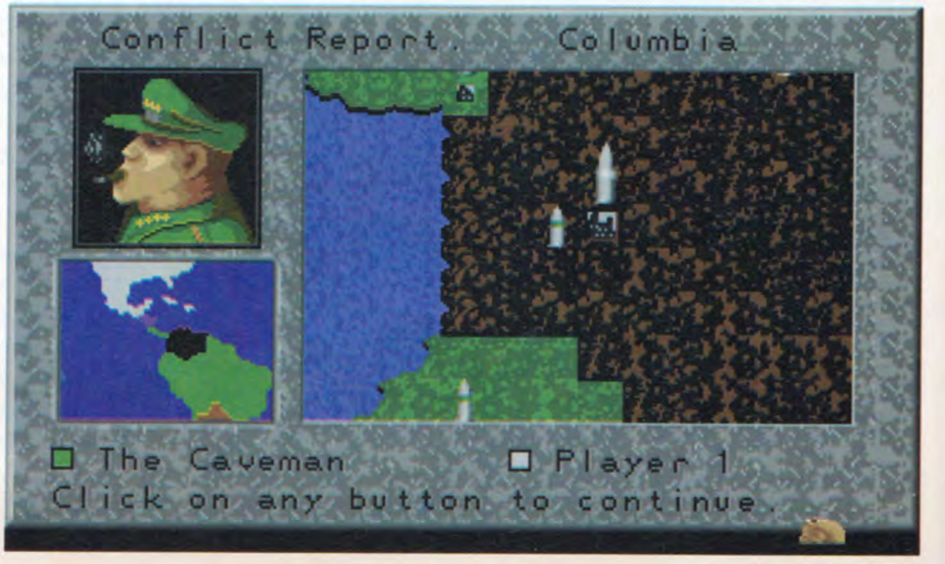
Το εικονίδιο με την παλάμη - Μετακίνηση στρατού.

Το εικονίδιο με τον πύραυλο - Τοποθέτηση νέου στρατού.

Το εικονίδιο με τη γροθιά - Αύξηση της αναρχίας. Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε τη γροθιά σε μια περιοχή, μειώνονται κατά μία οι ειδικές δυνάμεις σας, ενώ ταυτόχρονα αυξάνει η αναρχία σε αυτή την περιοχή.

Το εικονίδιο με το τριαντάφυλλο - Μείωση της αναρχίας. Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε το τριαντάφυλλο σε μια περιοχή, μειώνονται κατά μία οι ειδικές δυνάμεις σας, ενώ ταυτόχρονα μειώνεται και η αναρχία στη συγκεκριμένη περιοχή.

Οταν εμφανίζεται ο δορυφορικός χάρτης, υπάρχουν οι ακόλουθες επιλογές:



Το εικονίδιο με το βέλος προς τα δεξιά - Μετακίνηση μονάδας.

Το εικονίδιο με αριστερό και δεξί βέλος - Δημιουργία μονάδων περιπολίας.

Το εικονίδιο με το στόχο - Air artillery. Επιλογή στόχου για μια τέτοια μονάδα σας.

Το εικονίδιο με τους τρεις φαντάρους - Επιλέγετε πολλές μονάδες να κινηθούν και να δράσουν σαν μια.

Το εικονίδιο με το χάρτη. Βλέπετε όλο το δορυφορικό χάρτη και τελειώνει η δορυφορική μάχη.

Ας δούμε τώρα πιο αναλυτικά τους στρατούς.Κάθε στρατός χαρακτηρίζεται από πολύ μικρός έως πολύ μεγάλος, ανάλογα με τον αριθμό των στρατιωτικών μονάδων οι οποίες τον αποτελούν. Η κατάταξη έχει ως εξής:

Χαρακτηρισμός	Μονάδες που τον αποτελούν
Πολύ μικρός	1-9
Μικρός	10-19
Μεσαίος	20-29
Μεγάλος	30-39
Πολύ μεγάλος	40+

Υπάρχουν έτοιμα έξι είδη στρατών στην επιλογή των οικονομικών. Σε καθένα από αυτά θα μπορούσαμε να δώσουμε ένα χαρακτηρισμό (η αρίθμησή τους γίνεται όπως εμφανίζονται στο παιχνίδι από δεξιά προς τα αριστερά).

1) Μικρός επιθετικός στρατός.
2) Μικρός αμυντικός στρατός.
3) Μεσαίος επιθετικός στρατός.
4) Μεσαίος αμυντικός στρατός.
5) Μεγάλος επιθετικός στρατός.
6) Μεγάλος αμυντικός στρατός.

Φυσικά, όταν επιλέγετε τη μονάδα που θέλετε να κατασκευάσετε, έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε και τη δομή της.

Στη συνέχεια αναφέρονται οι διάφορες στρατιωτικές μονάδες και τα θετικά στοιχεία καθεμίας.

Infantry

Ιδανικοί στόχοι: Artillery, aircraft & air defense, εγκαταστάσεις.

Ταχύτητα: Μέτρια σε δρόμο.

Mechanized infantry

Ιδανικοί στόχοι: Artillery, aircraft & air defense, εγκαταστάσεις.

Ταχύτητα: Γρήγορη σε δρόμο.

Air mobile infantry

Ιδανικοί στόχοι: Artillery, aircraft & air defense, εγκαταστάσεις.

Ταχύτητα: Γρήγορη σε οποιοδήποτε έδαφος.

Light armor

Ιδανικοί στόχοι: Infantry, artillery, aircraft, εγκαταστάσεις.

Ταχύτητα: Γρήγορη σε δρόμο.

Heavy armor

Ιδανικοί στόχοι: Infantry, artillery, aircraft & air defense, εγκαταστάσεις.

Ταχύτητα: Μέτρια σε χωράφια, δρόμους και γρασίδι.

Light artillery

Ιδανικοί στόχοι: Ιδιες πιθανότητες σε οποιονδήποτε στόχο.

Ταχύτητα: Μέτρια σε δρόμο.

Heavy artillery

Ιδανικοί στόχοι: Infantry, artillery, aircraft & air defense, εγκαταστάσεις.

Ταχύτητα: Μέτρια σε δρόμο.

Air defense

Ιδανικοί στόχοι: Air mobile infantry, air ground strike.

Ταχύτητα: Μέτρια σε χωράφια, δρόμους και χορτάρι.

Air combat interceptor

Ιδανικοί στόχοι: Air mobile infantry, air ground strike, εγκαταστάσεις.

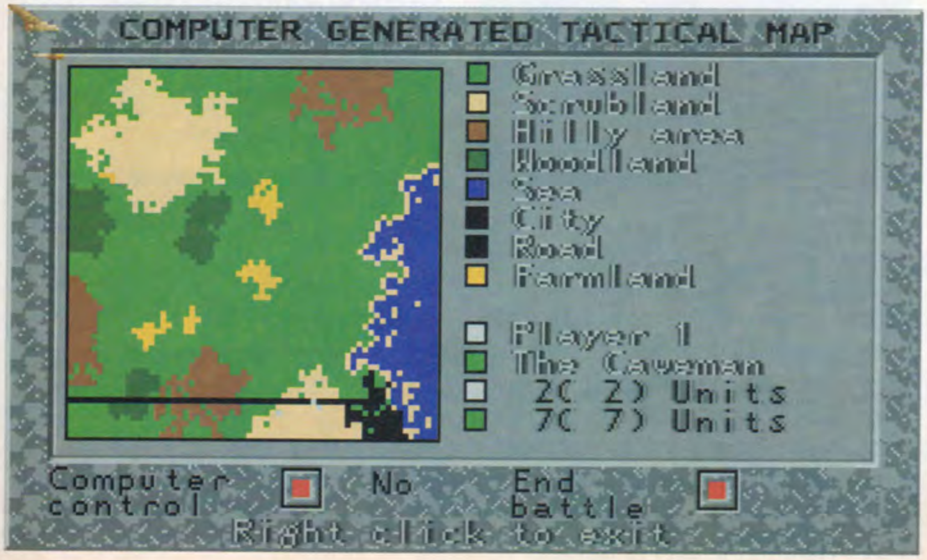
Ταχύτητα: Πολύ γρήγορη σε οποιοδήποτε έδαφος.

Air ground strike

Ιδανικοί στόχοι: Mech infantry, air mobile infantry, air defense, armors, artillery, εγκαταστάσεις.

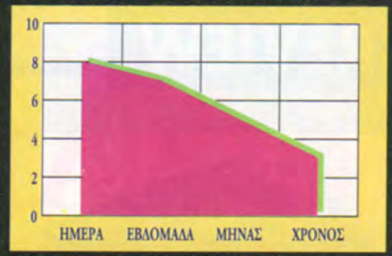
Ταχύτητα: Μεγάλη σε οποιοδήποτε έδαφος.

Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IMPRESSIONS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια ανάπαυλα στην αναζήτηση του διαδόχου του Civilization...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Κάνουν τη δουλειά τους καλά, δεν είναι όμως το δυνατό σημείο του Global Domination.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Δεν δημιουργεί την απαιτούμενη ατμόσφαιρα.

ΗΧΟΣ 65%

Το θέμα ακούγεται ενδιαφέρον και η ανάπτυξή του είναι αρκετά επιτυχημένη.

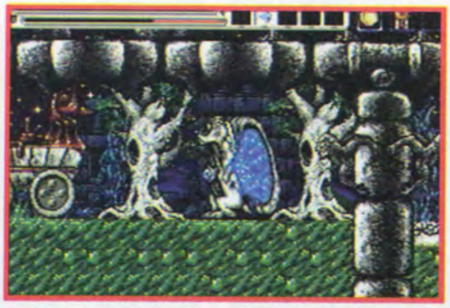
GAMEPLAY 85%

Συνιστάται στους φίλους της στρατηγικής.

ΓΕΝΙΚΑ 82%

FANTASY FLYER





Αλλο ένα πολύ καλό arcade, αυτή τη φορά όμως με πολύ έντονα τα στοιχεία της περιπέτειας και δημιουργό μια άγνωστη "προσωπική" επιχείρηση, την Gallica.

Ο παίκτης χειρίζεται ένα ιπτάμενο πλάσμα και πρέπει να κινηθεί και να εξερευνήσει το χώρο που καταλαμβάνει το παιχνίδι. Αυτό απαιτεί καλό χειρισμό του μοχλού, αφού θα εμφανιστούν αρκετά εχθρικά sprites. Ομως, εκτός από τη δράση τέτοιου είδους, υπάρχουν σημεία που πρέπει να ψάξει αρκετά ο παίκτης, προκειμένου να τα ξεπεράσει. Οταν παρατηρείται κάτι ασυνήθιστο στην οθόνη, δίνονται μηνύματα από τον υπολογιστή, ώστε ο παίκτης να τα λάβει υπόψη και να το χειριστεί κατάλληλα.

Τα γραφικά του Fantasy Flyer κυμαίνονται σε πολύ υψηλά επίπεδα ποιότητας, όχι μόνο λόγω των προσεγμένων sprites και backgrounds, αλλά κυρίως λόγω της κίνησής του, η οποία προσφέρει έντονα το όμορφο φαινόμενο της παράλλαξης προσδίδοντας στην οθόνη βάθος. Τα ηχητικά εφέ που συνοδεύουν τη δράση είναι πολύ καλά, όχι όμως και το μουσικό κομμάτι που ακούγεται ταυτόχρονα.

Για να μην ταλαιπωρείται ο παίκτης αρχίζοντας το παιχνίδι από την αρχή, το Fantasy Flyer δίνει κωδικό για κάθε σημείο του, ενώ μπορεί να ρυθμίσει την ταχύτητά του, ανάλογα με τις απαιτήσεις το χρήστη...

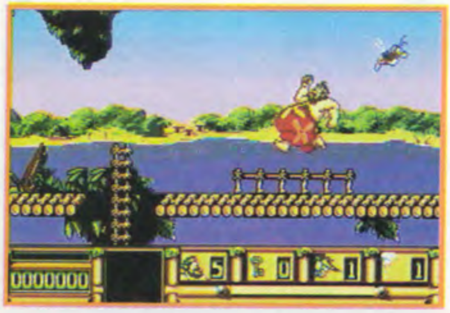
Εντονο παράλληλο σκρολάρισμα που του προσδίδει βάθος.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

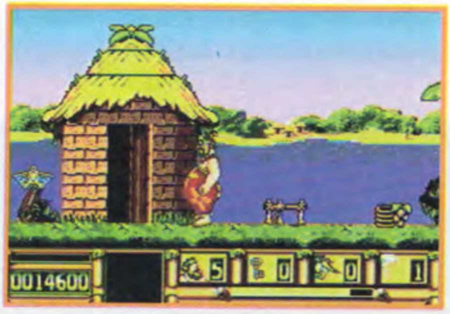
Καλά εφέ, μέτριο κομμάτι.
ΗΧΟΣ 72%

Από τα πιο ενδιαφέροντα arcades με στοιχεία περιπέτειας.
GAMEPLAY 85%

Θα ικανοποιήσει και τους απαιτητικούς (βλέπε "Συμπέρτο").
ΓΕΝΙΚΑ 82%

CARLOS





Ενα ακόμα platform από τη Microids, το οποίο απευθύνεται σε παίκτες σχετικά μικρής ηλικίας. Ο ήρωας κινείται πάνω σε ένα μεγάλο πλήθος επιπέδων, μέσα από τα οποία θα πρέπει να αναζητήσει τα κομμάτια ενός χάρτη που θα του επιτρέψει να ξεφύγει. Κλειδιά που ανοίγουν πόρτες, πολλά δώρα και κάποια "έξτρα" εργαλεία είναι μερικά από αυτά που θα συναντήσει ο Carlos στην πορεία του μαζί με το μικρό ιπτάμενο φίλο του. Τα υπόλοιπα είναι οι εχθροί. Περισσότεροι αριθμητικά, με καλύτερη πολεμική ...τεχνολογία ρίχνουν και σφαίρες. Ευτυχώς, είναι κάπως "κατώτερης" νοημοσύνης και υπάρχουν πολλοί τρόποι για την εξόντωσή τους: ένα πήδημα από ψηλά στο έδαφος, ή ένας ...άσπρος σίφουνας, ή ένα δυνατό φύσημα είναι αρκετά. Οταν οι περιστάσεις όμως το επιβάλλουν, ο Carlos γίνεται πραγματικός ταύρος (κυριολεκτικά).

Τα γραφικά θυμίζουν cartoons με δυνατούς χρωματισμούς, ξεχωρίζουν όμως έντονα τα pixels τους. Η κίνηση είναι σχετικά αργή, κάτι που σύντομα γίνεται εκνευριστικό, παραμένει πάντα όμως σχετικά ομαλή. Ο ήχος είναι ο τυπικός "ήχος platform" και γρήγορα γίνεται βαρετός...

Η υπόθεση είναι κάπως καλύτερη από αυτήν ενός τυπικού platform, όμως η δράση, όπως εξελίσσεται στην οθόνη, δεν την αφήνει να ξεχωρίσει.

Κινούνται με κάποια δυσκολία, ενώ δεν είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 60%

Γρήγορα γίνεται βαρετός...
ΗΧΟΣ 55%

Απαιτεί κάποιο ψάξιμο, όμως δεν συναρπάζει.
GAMEPLAY 65%

Αν η κίνηση ήταν πιο γρήγορη, θα μπορούσε να ξεχωρίσει...
ΓΕΝΙΚΑ 60%

CLIFFHANGER



Βασισμένο στη συναρπαστική περιπέτεια με πρωταγωνιστή αυτό το κοντό αλλά γεροδεμένο παιδί, τον Sylvester Stallone, η Sony φέρνει στην οθόνη της κονσόλας σας άλλη μία κινηματογραφική ταινία. Η περιπέτειά μας σε βρίσκει να παίζεις το ρόλο του Gabe Walker, τον καλύτερο της ομάδας διάσωσης, στα ύπουλα και γεμάτα παγίδες Rocky Mountains (Βραχώδη Ορη). Ισως ήρθε η ώρα να αντιμετωπίσεις την πιο σκληρή αποστολή της ζωής σου, καθώς θα πρέπει να σώσεις τους φίλους σου από τα χέρια των τρομοκρατών νικώντας τον αρχηγό της σπείρας Qualen και τους μοχθηρούς και αφιλόξενους συντρόφους του. Ξεκινάς



το παιχνίδι έχοντας ως μοναδικό όπλο τα γεροδεμένα μπράτσα σου. Σύντομα, όμως, θα σου δοθεί η ευκαιρία να αποκτήσεις κάποια φονικά στιλέτα ή κάποιο πιο αξιόλογο όπλο, σκοτώνοντας τους πρώτους εχθρούς που θα τολμήσουν να σου επιτεθούν. Αλλωστε, η ιστορία μάς έχει διδάξει ότι ένας Stallone μπορεί να τα βγάλει πέρα με εκατοντάδες εχθρούς και μόνο με τη γοητεία του.

Υπάρχουν επτά αποστολές με διαφορετικά σκηνικά, η καθεμία με τις δικές της δυσκολίες, ιδιαίτερα backgrounds και διαφορετικούς εχθρούς.

Στην πρώτη αποστολή σου θα πρέπει να δραπετεύσεις από τα χέρια του Qualen και να βρεις πρώτος τις τρεις μεταλλικές βαλίτσες, αξίας 100.000 δολαρίων, που χάθηκαν κατά τη διάρκεια ενός αεροπορικού δυστυχήματος. Τα χρήματα που θα βρεις -αν τα βρεις- θα σου χρησιμεύσουν για να σώσεις το φίλο σου, Hal, από τα χέρια των τρομοκρατών. Αφού βρεις την πρώτη βαλίτσα (έπειτα από αρκετή ώρα), αρχίζεις την αναζήτηση της δεύτερης. Θα πρέπει να περάσεις μέσα από δασώδεις περιοχές, όπου πρέπει να είσαι ιδιαίτερα προσεκτικός γιατί ποτέ δεν ξέρεις τι κρύβεται πίσω από έναν ...αθώο θάμνο. Οσον αφορά στο τέλος της διαδρομής, θα πρέπει να αντιμετωπίσεις το σκληροτράχηλο παλαιστή Helldon.

Ε, δεν είμαστε καλά. Τα κατάφερες να φτάσεις μέχρι εδώ; Μπράβο! Αρχισε να πιάνει κρύο, έτσι; Το χιόνι πέφτει ασταμάτητα. Ξαφνικά, στο βάθος διακρίνεις ένα φως να τρεμοπαίζει. Καθώς προχωράς, διαπιστώνεις ότι αυτό που βλέπεις μπροστά σου δεν είναι τίποτα άλλο από μια καλύβα. Πού να το είχες φανταστεί! Είσαι και τυχερούλης, άτιμο παιδί. Μπαίνεις μέσα, αλλά θα πρέπει να βρεις το μυστικό καταφύγιο του Douglas και να κάνεις με επιτυχία κάποιες έξυπνες αναρ-













ριχητικές μανούβρες, ενώ θα πολεμάς με διάφορους εχθρούς, οι οποίοι θα παρουσιάζονται εκεί που δεν τους περιμένεις. Πρέπει να τα καταφέρεις, γιατί η φίλη σου, Jessie, θα περιμένει με αγωνία την επιστροφή σου.

Και εκεί που αρχίζεις να πιστεύεις πως όλα τελείωσαν, ο Qualen αρπάζει την Jessie και απομακρύνονται με το ελικόπτερο. Κοιτάζεις ψηλά στον ουρανό σαν να λες "μα τι έφταιξα ο άμοιρος", αλλά δεν το βάζεις κάτω. Δεν μπορείς να τα παρατήσεις, δεν είναι δυνατόν να δώσεις τη μεγαλύτερη χαρά που θα περίμενε ο Qualen.

Ξεκινάς την τέταρτη πίστα, μια πίστα με πολλές παγίδες. Θα πρέπει να διασχίσεις τα κινούμενα παγόβουνα, καθώς θα πολεμάς τους καλύτερους κουνγκ φου μαχητές, να περάσεις (αν τα καταφέρεις) μια σειρά από γκρεμούς και να αποφύγεις τους γλιστερούς βράχους και τις επικίνδυνες νυχτερίδες. Αν τα καταφέρεις, η αποζημίωσή σου θα είναι η τρίτη χαμένη βαλίτσα με το σχετικό χρηματικό ποσόν. Τώρα που έχεις υπό την κατοχή σου και τις τρεις βαλίτσες, θα πρέπει να διαπραγματευτείς με τον Qualen την ελευθερία των φίλων σου. Ετσι θα πρέπει να ανέβεις στην κορυφή της σκάλας Bitker για να τον συναντήσεις. Διαδρομή όχι και τόσο εύκολη, καθώς υπάρχουν κρυμμένοι διάφοροι ελεύθεροι σκοπευτές και μπορεί να είσαι εύκολη λεία γι' αυτούς. ΤΙ; Κατέστρεψες τις βαλίτσες με τα χρήματα; Αυτό ανεβάζει την πίεση του Qualen, ο οποίος, μη έχοντας άλλη επιλογή, παίρνει το ελικόπτερό του και αρχίζει να σε καταδιώκει. Θα τα καταφέρεις να τον εξοντώσεις, ή θα γίνεις κι εσύ άλλο ένα από τα θύματά του; Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν μπορούμε να πούμε ότι μας συγκίνησαν ιδιαίτερα - λίγο χοντροκομμένα, θα λέγαμε- όπως επίσης και τα επαναλαμβανόμενα backgrounds σε όλο το παιχνίδι. Εκείνο που κράτησε το ενδιαφέρον μας αμείωτο ήταν η συνεχής δράση που διαθέτει το παιχνίδι.



Πρέπει να προσέχεις μην πέσεις σε κάποιο γκρεμό, μην τυχόν έρθουν πολλοί αντίπαλοι ταυτόχρονα και σε βρουν δίχως όπλο. Μια και αναφερθήκαμε στο όπλο, μπορείς να κρατάς μόνο ένα κάθε φορά και αν αποφασίσεις ότι πρέπει να το αλλάξεις, πρέπει πρώτα να το πετάξεις και μετά να πάρεις κάποιο άλλο από τον πρώτο κακό που θα συναντήσεις και αφού τον εξοντώσεις.

Ενα άλλο σημείο του παιχνιδιού που έκανε τα νεύρα μας κουρέλια ήταν η στιγμή που χάναμε και έπρεπε να ξεκινήσουμε το παιχνίδι από την αρχή της πίστας. Γιατί, ρε παιδιά, δεν μας λυπάστε λίγο; Νεύρα είναι αυτά! Παρ' όλα αυτά, πιστεύω ότι κατάφερε να μας κρατήσει για λίγο καιρό κολλημένους στην οθόνη μας με τις μεγάλες σε διάρκεια πίστες, και ας μη βρήκαμε κάποιο password ακόμη και στα πιο δύσκολα επίπεδα. Τι; Ο ήχος; Για να είμαι ειλικρινής, λίγο τον άκουσα και αποφάσισα ότι θα έπρεπε να βάλω κάποιο μουσικό CD, για να σπάει η μονοτονία και να αποκτήσει περισσότερο ενδιαφέρον το παιχνίδι.

Με όλα αυτά δεν θέλω να σας απογοητεύσω. Οπως και να το κάνουμε, όμως, οι λεπτομέρειες μετράνε σε κάποιο παιχνίδι. Τη δράση του την έχει, τα καλούτσικα γραφικά τα έχει, τη δυσκολία του και αυτήν την έχει. Καλά, μουσική δεν έχει, αλλά κωδικούς γιατί δεν έχει;

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ	Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SONY



Μόνο για παίκτες με γερά νεύρα και ατελείωτη υπομονή.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Κοντός, χοντρός και άσχημος ο Stallone.	ΓΡΑΦΙΚΑ	76%
Δεν ξέρω για το παιχνίδι, αλλά το CD που άκουγα ήταν καταπληκτικό.	ΗΧΟΣ	75%
Πολλή δράση, πολύ ξύλο και πολλή αγωνία είναι ίσως τα δυνατότερα σημεία του παιχνιδιού.	GAMEPLAY	84%
Αν έχετε γερά νεύρα και πιστεύετε ότι είστε δυνατοί παίκτες, ιδού η Ρόδος ιδού και το παιχνίδι.	ΓΕΝΙΚΑ	80%

REVIEW

AMIGA

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE





Ένα racing game που ίσως προσελκύσει την προσοχή ορισμένων χρηστών, αφού έχει περάσει κάποιο χρονικό διάστημα από την τελευταία σημαντική παρουσία σε αυτόν το χώρο. Ο παίκτης μπορεί να λάβει μέρος σε μια σειρά αγώνων που διεξάγονται σε διάφορα σημεία των ΗΠΑ και να επισκευάζει καθώς και να εξελίσσει το αυτοκίνητό του, συγκεντρώνοντας παράλληλα τα απαραίτητα χρήματα για να λάβει μέρος σε άλλους δυσκολότερους και ακριβότερους.

Τα γραφικά, αν και μονότονα, είναι καλά, απρόσκοπτη η κίνησή τους, ενώ καλοσχεδιασμένο είναι το μεγάλο sprite της Lamborghini την οποία οδηγούμε. Ο ήχος έχει όλα τα απαραίτητα για να κριθεί ικανοποιητικός, ενώ ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Το μεγάλο μειονέκτημα του Lamborghini είναι η κακή αίσθηση του δρόμου, ιδίως στις στροφές, όπου το ακριβό διθέσιο γλιστρά χωρίς προειδοποίηση. Αν το συνηθίσετε, ο ανταγωνισμός είναι αρκετά ισχυρός και θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο, μαζί με τα στοιχήματα και τα άλλα "περιφερειακά" στοιχεία του παιχνιδιού.

Δεν είναι άσχημα και κινούνται αρκετά καλά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Οχι κάτι το αξιοσημείωτο, αλλά ούτε και ελλιπής.
ΗΧΟΣ 70%

Τα στοιχήματα και οι επισκευές αντισταθμίζουν τη μέτρια αίσθηση του δρόμου.
GAMEPLAY 70%

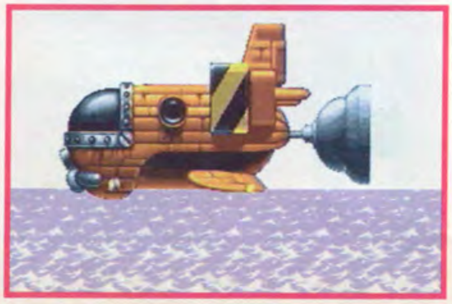
Ενα αξιόλογο παιχνίδι, μακριά όμως από τα Lotus.
ΓΕΝΙΚΑ 72%

REVIEW

AMIGA

PUGSY





Σε δύο εκδόσεις έρχεται το Pugsy της Psygnosis για την Amiga: μία για 1200 και μία για τις απλές Amiga. Και στις δύο περιπτώσεις το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό: ένα παιχνίδι στο οποίο δεν χρειάζεται να καταναλώνεις ατελείωτα πυρομαχικά, ούτε όμως και να σκοτίζεσαι ιδιαίτερα.

Ισως ακουστεί λίγο παράξενα, αλλά δεν είναι μόνο η υπόθεση του Pugsy που το κάνει "διασκεδαστικό". Είναι η ίδια η κίνησή του, η συμπεριφορά του ήρωα, καθώς και οι αντιδράσεις των αντικειμένων όταν τα πετάς σε διάφορα σημεία της οθόνης, πάντα συνοδευόμενα από κάποιο επιτυχημένο εφέ.

Η γενική ιδέα του παιχνιδιού είναι να βρίσκεις και να ανοίγεις τις εξόδους των διάφορων επιπέδων, ώστε να μεταφερθείς από το ένα στο άλλο. Αυτό, αρχικά τουλάχιστον, είναι πολύ απλό. Στη συνέχεια, θα προστεθούν κάποιες δυσκολίες, οι οποίες όμως θα κάνουν τα πράγματα πιο ενδιαφέροντα. Ο ήρωας θα βρει διάφορα αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν να φτάσει στο στόχο του, καθώς και κάποιους εχθρούς, οι οποίοι θα του φέρουν κάποια αντίσταση. Από το ένα επίπεδο στο άλλο μπορεί να περνά κάποιο αντικείμενο, ώστε να το χρησιμοποιήσει εκεί, ενώ ταυτόχρονα παίρνει bonus points. Πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι, πολύ εύκολο όμως στην αρχή και ίσως κάποιοι το βαρεθούν γρήγορα...

Πολύ καλή κίνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Ομορφα εφέ.
ΗΧΟΣ 80%

Αρχικά πολύ απλό, αλλά σχετικά ενδιαφέρον.
GAMEPLAY 80%

Πρωτότυπο, με διασκεδαστική κίνηση.
ΓΕΝΙΚΑ 82%

HOT TITLES FOR CD 32

SUMMER OLYMPIX
MICROCOSM
LOTUS TRILOGY
PROJECT X
ELITE II
ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ
ΠΟΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ
ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ



FULL MOTION VIDEO FOR CD 32



TELE CLUB

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΓΙΑ CD 32

- CD 32 + 2 CD ΔΩΡΟ 99000
- SIMCITY CD 32 25000
- SLEEP WALKER-SUPER PUTTY-OVER KILL-KARATE PLUS ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ ΔΕΚΑ ΤΙΤΛΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ 6.700

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΓΙΑ AMIGA
500 - 600 - 1200 - CD 32
CD-TV 65000 +ΦΠΑ
KIT HARD DISK 3,5 19900
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ
ΑΠΟ 28000 ΜΟΝΟ 9900
- ΡΟΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA 1200 4650

AMIGA 1200 +JOYSTICK + 20 DISKS + MOUSE PAD + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + GAMES + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΜΟΝΟ 99.950
(ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ STOCK)

SEGA MEGA DRIVE
ΜΕ
1 ΚΑΣΕΤΑ 47000
2 ΚΑΣΕΤΕΣ 54000
3 ΚΑΣΕΤΕΣ 58000
Επιλογή μέσα
απο 40 τίτλους

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ
ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ
16 & 32 BIT

NEO GEO & NINJA COMBAT
127.000

NEO GEO CLUB

ΑΘΗΝΑ
Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2, fax: 9588503
ΒΟΛΟΣ
Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ.: 0421-35449

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ









FLASH BACK S.NES 9.950
SONIC 6.900
TURBO OUTRUN MD 6.900

ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 40 ΤΙΤΛΟΙ
ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ '93-'94
ΓΙΑ 16 BIT, 7.900
- SENSIBLE SOCCER MD
- SENSIBLE SOCCER GB
- ASTERIX S.NES

ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΕ ΕΥΡΩΠΗ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ NEO GEO CLUB
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ NEO GEO ΚΕΡΔΙΣΤΕ
- ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ • ΔΥΟ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΔΩΡΕΑΝ • HOT LINE ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ NEO GEO
•SAMURAI SHODOWN •FATAL FURY SPECIAL •SPIN MASTER •ART OF FIGHTING 2

GAMES ΑΠΟ 2500 ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%





Αν νομίζατε ότι τα είχατε δει όλα στο χώρο των beat'em ups και ότι η σειρά Street Fighter θα παρέμενε αξεπέραστη, σίγουρα μετά το Eternal Champions θα πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Στο νέο παιχνίδι της Sega θα βρείτε όλα εκείνα τα στοιχεία, τα οποία είχαν τα περισσότερα Beat'em ups που γνώρισαν τεράστια επιτυχία



κατά καιρούς. Μεγάλα και καλοσχεδιασμένα γραφικά, καταπληκτικά backgrounds, ταχύτητα, ομαλό scrolling, πάρα πολλές κινήσεις και - το σημαντικότερο πλεονέκτημα σε παιχνίδια του είδους- το two players' option mode. Με τέτοια επιτυχημένη συνταγή, αποκλείεται το παιχνίδι να μην κατακτήσει τις καρδιές και των πιο απαιτητικών. Οπως κάθε παιχνίδι έχει την ιστορία του, έτσι και το Eternal Champions έχει τη δική του. Η μάχη μεταξύ του καλού και του κακού όχι μόνο δεν έχει τελειώσει, αλλά, όπως δείχνουν τα πράγματα, η... ζυγαριά γέρ-



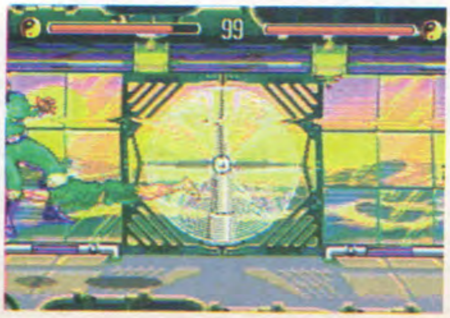
νει προς το μέρος του κακού. Ετσι, θα πρέπει η μεγάλη δύναμη του καλού να λάβει δραστικά μέτρα, ανασταίνοντας τους εννέα καλύτερους μαχητές. Ομως, μόνο ένας από αυτούς θα κατέβει στη γη για να αντιμετωπίσει τις δυνάμεις του κακού. Το ποιος θα είναι αυτός εξαρτάται και από σένα. Θα επιλέξεις τον ήρωά σου και θα βρεθείς αντιμέτωπος με τους υπόλοιπους, ενώ στο τέλος θα πρέπει να τα βάλεις με τον ίδιο τον Eternal, με μοναδικό σκοπό να αποδείξεις ότι αυτός που θα κατέβει στη γη δεν μπορεί να είναι άλλος από εσένα.

Το σημαντικότερο μέρος της όλης υπόθεσης είναι ότι το παιχνίδι διαθέτει τεράστια sprites, μεγέθη που δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από παιχνίδια του είδους στο Neo Geo. Πραγματικά, σε αυτόν τον τομέα μπορούμε να θαυμάσουμε τις δυνατότητες του Megadrive, αλλά και την όρεξη που είχαν οι προγραμματιστές όταν κατασκεύαζαν το παιχνίδι.

Εξαίρεση δεν θα μπορούσε βέβαια να αποτελέσει ο ήχος, ο οποίος κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, με ατμοσφαιρική μουσική και τα κατάλληλα ηχητικά εφέ που συνοδεύουν τις κινήσεις κάθε ήρωα. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν θα σας προβληματίσει ιδιαίτερα (ασχέτως αν πονέσουν κάπως τα δάχτυλά σας), παρά το μεγάλο πλήθος κινήσεων που έχετε στη διάθεσή σας. Στο σημείο αυτό να σημειώσουμε εξάλλου ότι μερικές κινήσεις που θα κάνουν οι ήρωες θα σας αφήσουν αρκετές φορές με το στόμα ανοικτό, γιατί αυτά τα πράγματα δεν γίνονται ούτε... στον ύπνο μας. Μην τρελαίνεστε, όμως, παιχνίδι είναι, και στα παιχνίδια όλα επιτρέπονται.

Του U. Grelloni





ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SEGA



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin

Τεράστια καλοσχεδιασμένα sprites, με γρήγορες κινήσεις και ατμοσφαιρικά backgrounds.
ΓΡΑΦΙΚΑ 94%

Κάθε επίπεδο έχει και τη δική του ατμοσφαιρική μουσική.
ΗΧΟΣ 87%

Εθιστικότατο, χωρίς να σας δημιουργεί ιδιαίτερα προβλήματα.
GAMEPLAY 92%

Είστε απαράδεκτοι αν ένα τέτοιο παιχνίδι δεν υπάρχει στη συλλογή σας.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...

Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

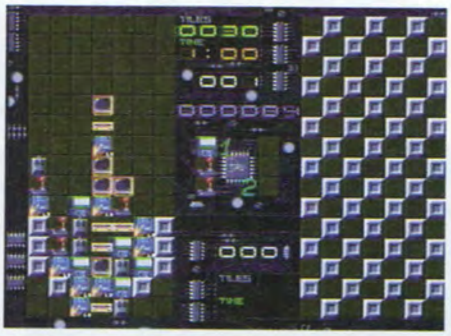
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

REVIEW

AMIGA

TIME LOCK





Το Time Lock ανήκει στη μεγάλη σειρά των Tetris Like games. "Τουβλάκια" πέφτουν κατά τον κλασικό τρόπο από το πάνω μέρος της οθόνης και ο παίκτης πρέπει να τα κινεί κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο, ώστε να κρατά χαμηλά τη στάθμη τους. Εδώ διαπιστώνουμε ότι οι απαιτούμενες τριάδες (όπως τις μάθαμε από το πολύ καλό Coloris) δεν είναι ανάγκη να τοποθετούνται οριζόντια ή κατακόρυφα. Μπορούν να δουλέψουν κάλλιστα και διαγώνια, απλοποιώντας λίγο τα πράγματα. Τα γραφικά είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένα. Υπάρχει η δυνατότητα επιλογής πέντε διαφορετικών sets απεικόνισης, καθένα με τα δικά του κομμάτια και background.

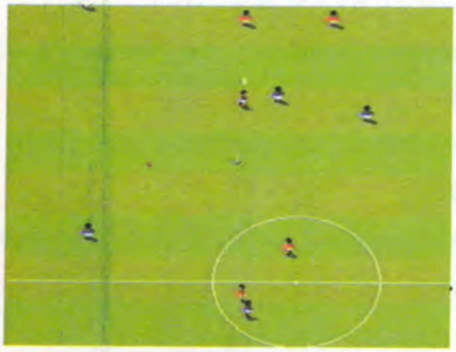
Για παράδειγμα, αυτό με τους computers "βρέχει" ποντίκια, monitors, Workbench 1.3 κ.λπ. Δυστυχώς, όμως, η εμφάνισή τους δεν είναι πρακτική. Θα μπορούσαν να είναι πιο απλά (όπως Coloris και Tetris) και να κάνουν πολύ καλύτερα τη δουλειά τους. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, καλύτερος μάλιστα από αυτόν πολλών παιχνιδιών του είδους. Το gameplay, όμως, έχει αρκετά "ξεθωριάσει". Τώρα πια έχουν επιβιώσει μόνο τα καλά παιχνίδια της σειράς, τα οποία έχουν και θα έχουν τους φανατικούς οπαδούς τους.

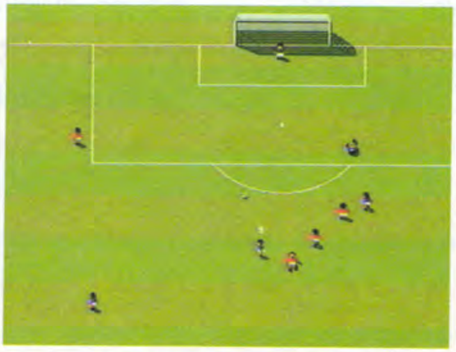
Πολύ προσεγμένα για παιχνίδι του είδους, αλλά όχι πρακτικά.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65%
Αρκετά καλύτερος από άλλα παρεμφερή παιχνίδια.	
ΗΧΟΣ	70%
Απλώς κλασικό.	
GAMEPLAY	60%
Ευχάριστο παιχνίδι, σε μια άλλη εποχή θα μπορούσε να γίνει επιτυχία.	
ΓΕΝΙΚΑ	65%

REVIEW

CD 32

SENSIBLE SOCCER





Ουσιαστικά, δεν πρόκειται για κάποιο καινούριο Sensible Soccer, αλλά για απλή μεταφορά του κλασικού παιχνιδιού σε CD. Για την ακρίβεια, το παιχνίδι είναι ακριβώς όπως το ήξεραν οι φίλοι της Amiga και δεν χρειάζεται να βιαστούν να αποκτήσουν το CD 32 για να το απολαύσουν βελτιωμένο. Τα ίδια μικρά sprites, η ίδια κίνηση, όλα ίδια, εκτός από μία -κατά τη γνώμη μας όμως αρκετά σημαντική- βελτίωση: αυτή του ήχου. Αν θυμάστε, το Sensible Soccer με την εμφάνισή του έθεσε τα νέα standards στον τομέα του ήχου των footballs και η Sensible Software φαίνεται ότι δεν ήθελε να χάσει την ευκαιρία που της δίνει ένα CD σε αυτό το σημείο. Ετσι ο όγκος των ηχητικών εφέ έχει μεγαλώσει σημαντικά, οδηγώντας το Sensible πολύ μακριά από τον ανταγωνισμό... Τα άλλα τα ξέρετε: πολύ καλό gameplay, διοργανώσεις, ομάδες, μικρά sprites κ.λπ. Αν και το Sensible Soccer συνολικά δεν έχει να προσφέρει πολλά διαφορετικά πράγματα από ό,τι η έκδοση για Amiga 500 και δεν πρόκειται να επιδείξει τις ικανότητες του CD 32, είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να έχει ο "ποδοσφαιρομανής" κάτοχος του CD 32. Εκτός αν θέλει να περάσει αρκετά χρόνια με το joypad του χωρίς προβλήματα!

Ακριβώς τα ίδια με αυτά που γνωρίσαμε στη version της 500άρας.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Τα πολύ καλά ηχητικά εφέ το φέρνουν μακριά από τον ανταγωνισμό.	
ΗΧΟΣ	95%
Ο εύκολος χειρισμός του έχει κάνει εδώ και καιρό αρκετούς να το αγαπήσουν.	
GAMEPLAY	92%
Αν είστε από τους τυχερούς κατόχους CD 32, θα ήταν σφάλμα να μην υπάρχει στη συλλογή σας.	
ΓΕΝΙΚΑ	94%

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

OUT OF THIS WORLD
(SUPER NES)

Επίπεδο 2: KLFB
»3: DDRX
»4: HRTB
»5: BRTD
»6: TFBB
»7: TXHF
»8: CKJL
»9: LFCK

ASTERIX
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2: INSULA
»3: CONDOR
»4: VIENNA
»5: AVALON
»6: DULCIS

BOMBERMAN
(SUPER NES)

Δοκιμάστε τους κωδικούς που σας δίνουμε, για να βρεθείτε στην προτελευταία πίστα κάθε επιπέδου:

Επίπεδο 1-7: 4532
» 2-7: 0034
» 3-7: 5435
» 4-7: 0135
» 5-7: 2234
» 6-7: 0633

POWERMONGER
(SUPER NES)

Αν θέλετε να βρεθείτε στην τελευταία πίστα αυτού του καταπληκτικού παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να γράψετε με μεγάλη προσοχή τον κωδικό που ακολουθεί:

ZHT3bTj33hnvj 7jtdXrHnR6 TPVTFTr7R45C.

FLASHBACK
(MEGADRIVE)

Ισως μιλάμε για το καλύτερο platform παιχνίδι που έχει βγει μέχρι σήμερα. Λοιπόν, αν θελήσετε πιο αξιόλογο φονικό όπλο, δεν έχετε παρά να βάλετε ως κωδικό σας τη λέξη PIXEL (έτσι ακριβώς, όπως λέμε το top περιοδικό στο χώρο των home υπολογιστών στη χώρα μας).

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE
(AMIGA)

Επίπεδο 2: NELSON
»3: PATTIE
»4: MRPLOW
»5: MAGGIE
»6: ZACHARY

ALADDIN
(MEGADRIVE)

Κάντε pause, πατήστε τα A, B, B, A, A, B, B, A και ξαναρχίστε το παιχνίδι. Τι θα γίνει; Απλώς θα μεταφερθείτε στην επόμενη πίστα. Ούτε ο Spielberg δεν θα μπορούσε να το φανταστεί!



THE SETTLERS
(AMIGA)

Τι έγινε; Κολλήσατε και δεν μπορείτε να προχωρήσετε; Μη στεναχωριέστε, εμείς είμαστε εδώ για να σας βοηθήσουμε.

Επίπεδο 01: START
»02: STATION
»03: UNITY
»04: WAVE
»05: EXPORT
»06: OPTION
»07: RECORD
»08: SCALE
»09: SIGN
»10: ACORN
»11: CHOPPER
»12: GATE
»13: SLAND
»14: LEGION
»15: PIECE
»16: RIVAL
»17: SAVAGE
»18: XAVER
»19: BLADE
Επίπεδο 20: BEACON
»21: PASTURE
»22: OMNUS
»23: TRIBUTE
»24: FOUNTAIN
»25: CHUDE
»26: TRAILER
»27: CANYON
»28: REPRESS
»29: YOKI
»30: PASSIVE

GODS
(SUPER NES)

Επίπεδο 2: SD1
»3: MGB
»4: BMH

SOL FEACE
(MEGA CD)

Για να ενεργοποιήσετε την επιλογή επιπέδων, στην οθόνη των τίτλων πατήστε: A, B, C, A, B, C, B, C, B και A. Αν πιστεύετε ότι όλα πήγαν καλά, τότε πατήστε Start. Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αποφασίσετε ότι πρέπει να τερματίσετε την πίστα γιατί σας ταλαιπώρησε αρκετά, κρατήστε πατημένο το C και μετά πατήστε το B (έτσι θα έχετε και τα δύο πλήκτρα πατημένα) και στη συνέχεια πατήστε το A.

JURASSIC PARK
(AMIGA 1200)

Μερικοί κωδικοί για το παιχνίδι, που θα σας επιτρέψουν να μεταφερθείτε σε διαφορετικές πίστες του νησιού. Αλλά προσέξτε, όλοι οι κωδικοί δουλεύουν σε Amiga 1200 και μόνο:

B5A48352
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
85B48B42
F54C6FAA
C57C77B2
D56C7FBA
A5149F5A

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

CANNON FODDER
(AMIGA)

Ασφαλώς και θα έχετε παίξει αυτό το καταπληκτικό παιχνιδάκι. Πόσο το έχετε προχωρήσει, όμως; Μήπως, καθώς ανεβαίνετε τα επίπεδα, αρχίζουν να δυσκολεύουν τα πράγματα; Αν θέλετε να φτιάξετε μια τρομερή ομάδα και να ενεργοποιήσετε το Cheat Mode του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να κάνετε Save και, όταν σας ζητηθεί το όνομα, με το οποίο θέλετε να ονομάσετε το file, γράψτε JOOLS.

JAGUAR XJ220
(MEGA CD)

Οταν έρθει η ώρα να δώσετε το όνομά σας, γράψτε MAR. Τώρα, αν πατήσετε pause κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και πατήσετε A, B και C, θα προκριθείτε αμέσως στον επόμενο γύρο.

SMASH TV
(NES)

Στην οθόνη των τίτλων κρατήστε πατημένα το κάτω και το B. Προσοχή όμως, αυτό θα γίνει στο δεύτερο pad. Τώρα πατήστε Start στο πρώτο pad και επιλέξτε έναν παίκτη και ένα pad (χειριστήριο). Τώρα μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο από το οποίο θα ξεκινήσετε.

ZOOL 2
(AMIGA)

Αν θέλετε να περνάτε το ένα επίπεδο μετά το άλλο, χωρίς να έχετε κανένα πρόβλημα, στην οθόνη επιλογών γράψτε BUMBLEBEE.

Τώρα ξεκινήστε το παιχνίδι και όταν βαρεθείτε το επίπεδο στο οποίο βρίσκεστε, απλά πατήστε return και θα μεταφερθείτε στο επόμενο.



MORTAL KOMBAT
(GAMEBOY)

Χαμός γίνεται με το Mortal Kombat σε όλα τα formats. Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε παρουσιάσει τις ειδικές κινήσεις και τα Death Moves για τα Megadrive, Amiga και SNES. Σήμερα είναι η σειρά του GameBoy: SUB ZERO, Πάγωμα: Πίσω, Μπροστά και A. Sliding: Μπροστά, Κάτω και B. Finishing Move: Μπροστά, Κάτω, Μπροστά και B.

SONYA, Ring Toss: Πίσω, Πίσω και B. Scissor Grab: Κάτω και Αμυνα. Square Wave Flight: Μπροστά, Πίσω, Πίσω και Μπροστά. Finishing Move: Πίσω, Πίσω, Μπροστά και Αμυνα.

SCORPION, Van Dam Spear: Πίσω, Πίσω και B. Teleport: Μπροστά, Κάτω και A. Finishing Move: Μπροστά, Μπροστά, Μπροστά και Αμυνα. KANO, Cannonball: Μπροστά, Κάτω και Πίσω. Μαχαίρι: Πίσω, Μπροστά και B. Finishing Move: Κάτω και Μπροστά (ταυτόχρονα), Μπροστά και A.

RAYDEN, Lighting Throw: Μπροστά, Μπροστά και B. Superman: Πίσω, Πίσω, Πίσω και Μπροστά. Teleport: Κάτω, Μπροστά και A. Finishing Move: Πίσω, Μπροστά και Αμυνα.

LIU KANG, Fireball: Πίσω, Πίσω και B. Ιπτάμενη Κλοτσιά: Μπροστά, Μπροστά και A. Finishing Move: Μπροστά, Μπροστά, Πίσω και B.

KID DRACULA
(GAMEBOY)

Επίπεδο 2: 5613
»3: 3272
»4: 7283
»5: 5346
»6: 7225
»7: 5539
»8: 7158

AMERICAN GLADIATORS
(NES)

Επίπεδο 2: ABAAAABB
»3: ABBABAAA
»4: ABAABBBB

PRINCE OF PERSIA
(GAMEBOY)

Επίπεδο 2: 06769075
»3: 28611065
»4: 92117015
»5: 87019105
" 6/7: 58310135
»8: 70914195
»9: 68813685
" 10: 01414654
" 11: 32710744
" 12: 26614774
Jaffar : 98119464
Τελική : 89012414

GARGOYLE'S QUEST
(GAMEBOY)

3ος Κόσμος: 4TRH-IK6A
4os " : BTGL-RUDH
5os " : TEHW-AZGL
6os " : CINZ-4DRW
7os " : 04UZ-LWG7
8os " : EEWY-LNAT

GLOBAL GLADIATORS
(MASTER SYSTEM)

Στην οθόνη επιλογών (Option) μετακινηθείτε στη δεύτερη σειρά επιλογών και πατήστε: Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Αριστερά, Δεξιά, Δεξιά, Αριστερά και Δεξιά. Αν όλα πάνε καλά, τότε θα εμφανιστεί μία επιλογή με την οποία θα μπορέσετε να διαλέξετε το επίπεδο απ' όπου θέλετε να ξεκινήσετε.

On line

Ενας σίγουρος τρόπος για να εξοργίζει κανείς τους ανθρώπους και να τους ωθεί σε άσχημες σκέψεις είναι να τους αφήνει να περιμένουν επί μακρόν. Αυτό τους κάνει ανήθικους. Kids, don't try this at home... Τι μπορεί να σημαίνει, άραγε, για σας το παραμίλημα ενός cl (clink staff); Οι καλοπροαίρετοι θα το αποδώσουν σε συνεχή πίεση και έλλειψη ύπνου. Αλλοι απλώς θα με οικτίρουν. Ευελπιστώ ότι θα υπάρξουν και μερικοί που θα προσπαθήσουν να καταλάβουν. "Ο Απρίλιος είναι ο πιο σκληρός μήνας" ισχυρίζεται ο ποιητής. Αυτό ίσως ισχύει για μένα, θύμα μιας εσωτερικής μετάταξης, αλλά όχι για την CompuLink.

Αρχίζω να πιστεύω ότι η υπομονή και η επιμονή είναι δύο αρετές, οι οποίες εν τέλει ανταμείβονται (ενίοτε πλουσιοπάροχα). Φυσικά, αναφέρομαι στο θέμα του Internet. Μετά από μήνες αγωνιώδους προσμονής, θα είμαι, επιτέλους, σε θέση να δραπετεύω κατά βούληση και με υψηλή ταχύτητα (πολύ σημαντικό αυτό) στον Κυβερνοχώρο.

Η γραμμή, την οποία όλοι περιμέναμε, δόθηκε. Απομένουν ελάχιστες μέρες σκληρής εργασίας, μέχρι να βεβαιωθούμε ότι όλα πάνε κατ' ευχήν και έχουν αποκλειστεί οι πιθανότητες εμφάνισης προβλημάτων. Στη συνέχεια, θα ζητήσω από τον ΟΤΕ μια γραμμή για αποκλειστική σύνδεση με την CompuLink και αν είμαι τυχερός, θα την έχω μέσα στα επόμενα πέντε χρόνια. Κακά τα ψέματα, το θέμα του Internet ταλαιπώρησε υπέρ του δέοντος τόσο τους υπεύθυνους όσο και τους χρήστες.

Ευτυχώς, η Οδύσσεια έχει happy end. Αυτό ίσως στενοχωρήσει, εν μέρει, τους ακτιβιστές της βάσης, οι οποίοι ετοίμαζαν διαδηλώσεις, διαμαρτυρίες και κατάληψη του κτιρίου Οργανισμού Τηλεπικοινωνιών Ελλάδος.

Air Warrior και Federation II

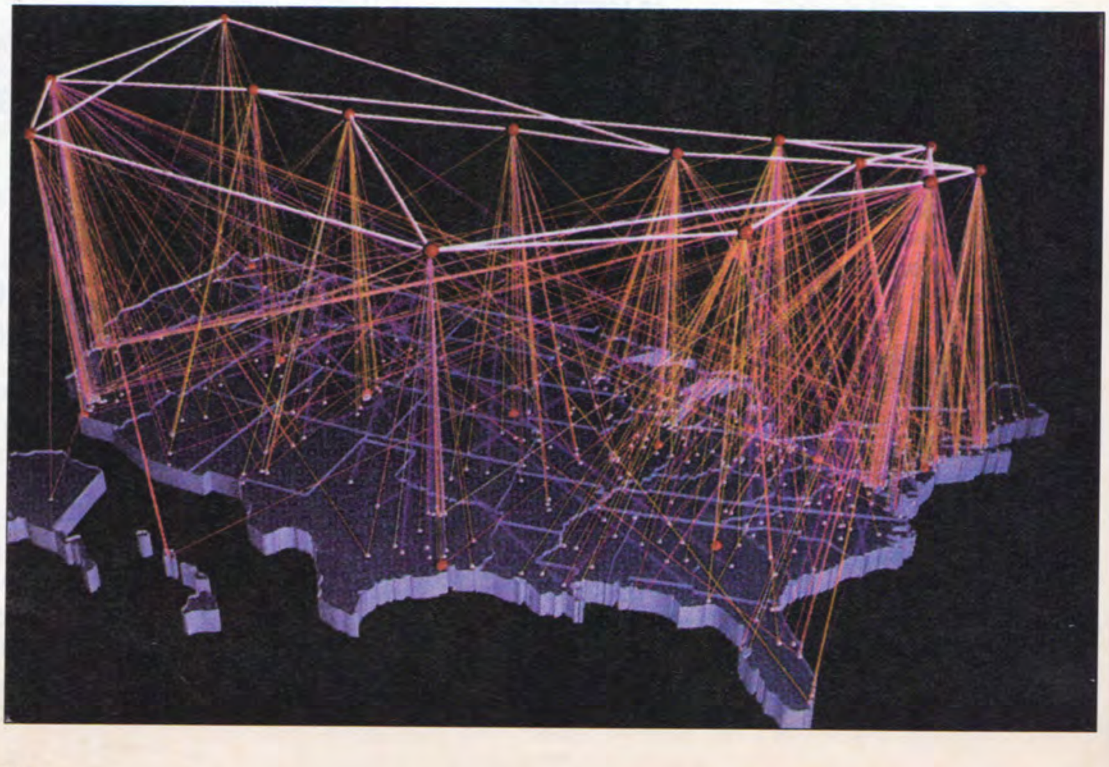
Το Air Warrior αναβαθμίζεται. Οι γνωστοί "αιθεροβάμονες" θα έχουν στη διάθεσή τους την ανανεωμένη έκδοση του εν λόγω παιχνιδιού, η οποία εκτός από πιο ρεαλιστικά γραφικά διαθέτει επιπλέον theatres. Στο Federation II είχαμε αναφερθεί σε προηγούμενο τεύχος. Το παιχνίδι αναμένεται τον Απρίλιο, ενώ όσοι ενδιαφέρονται γι' αυτό, θα βρουν αρκετά στοιχεία (manual, front-ends, hints, χάρτες) στη νεοϊδρυθείσα διάσκεψη federation.

CompuLink και Hellaspac

Οι εξ επαρχίας ορμώμενοι συνδρομητές της CompuLink δεν πρέπει να έχουν κανένα παράπονο. Η σύνδεση μέσω Hellaspac λειτουργεί χωρίς προβλήματα εδώ και αρκετό καιρό.

Αν διαθέτετε τον προσωπικό σας κωδικό NUI (αν όχι, απευθυνθείτε στον ΟΤΕ για περισσότερες πληροφορίες), μπορείτε να συνδεθείτε στην CompuLink με κλάσμα μόνο του κόστους μιας κανονικής υπεραστικής σύνδεσης.

Η διαδικασία είναι πολύ απλή:



- Θέστε τη ταχύτητα επικοινωνίας στα 2.400 bauds και καλέστε, με το γνωστό τρόπο, τον αριθμό 096122222.

- Οταν επιτευχθεί η σύνδεση, πληκτρολογήστε δύο τελείες (..) και πατήστε Enter.

- Στο επόμενο prompt δίνετε NUI-NUA, δύο αριθμούς δηλαδή χωριζόμενους από μια παύλα. Ο NUI είναι φυσικά ο προσωπικός σας αριθμός, ο οποίος, για λόγους ασφαλείας, δεν θα φαίνεται όταν τον πληκτρολογείτε, και ο NUA είναι ο κωδικός της CompuLink: 3150202100.

Αφού ολοκληρώσετε τη διαδικασία, θα βρεθείτε στο γνωστό login της CompuLink, όπου θα δώσετε το user-id σας ή demo (αν δεν είστε συνδρομητής) για να μπείτε κανονικά στο σύστημα.

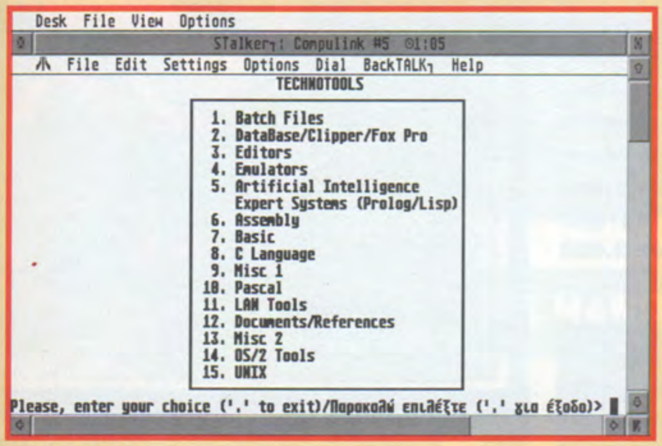
Public Domain για όλους

Η πρόσθεση δεύτερου CD jukebox παρέχει στους χρήστες τη δυνατότητα να κάνουν downloading από 12 CDs, με πληθώρα public domain και shareware προγραμμάτων για όλους τους υπολογιστές. Η πλειοψηφία των CDs απευθύνεται στους κατόχους PC, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι οι χρήστες Atari και Amiga μένουν παραπονεμένοι. Αυτοί, δε, που δεν πρέπει να έχουν κανένα παράπονο είναι τα μέλη της pink_passion... Ο αριθμός των CDs είναι πολύ μεγάλος, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι η προσπάθεια παροχής software σταματάει εκεί. Ηδη, έχουν δημιουργηθεί νέες διασκέψεις, όπου οι χρήστες μπορούν να βρουν τις τελευταίες εκδόσεις public domain και shareware προγραμμάτων, ενώ ο sysop, στο παραμιλητό του, αναφέρει κάποιο τρίτο jukebox. Ιδωμεν...

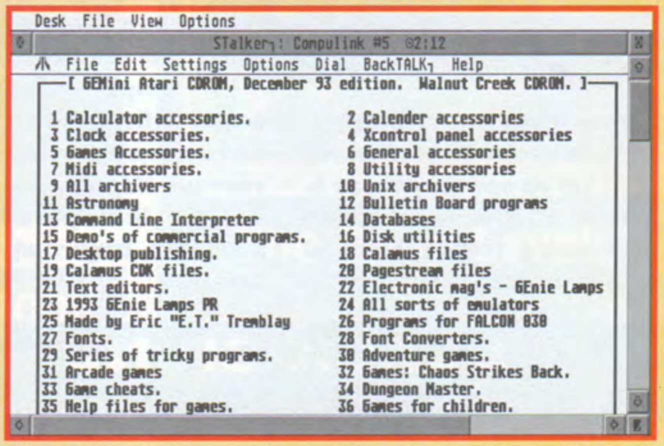
Αυτά προς το παρόν. Τον επόμενο μήνα ξενάγηση στο Internet (ίσως καταφέρω να συνεχίσω το tutorial που άρχισε πριν από δύο μήνες).

του Ηλία Μανεσιώτη
(lucifer@compulink.ath.forthnet.gr)

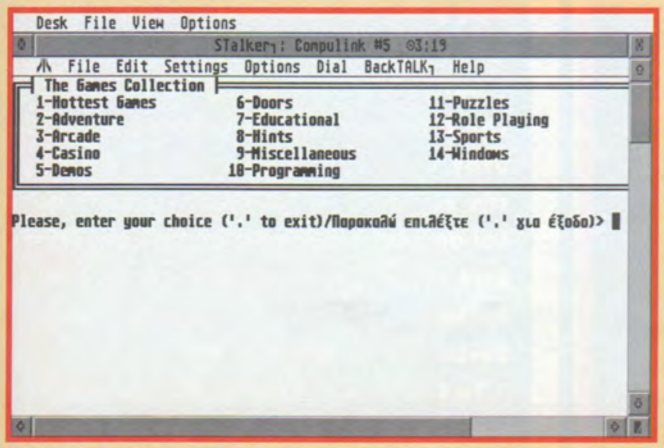
4 ΑΠΟ ΤΑ 6 ΝΕΑ CDS ΤΗΣ COMPULINK



Technotools



Gemini Atari



The Games Collection

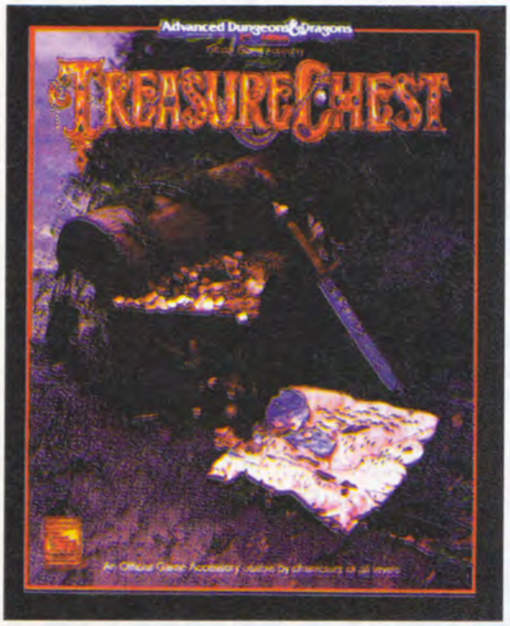


The windows Collection

NEWS

ROLE PLAYING GAMES

TRESURE CHEST



Με αυτή τη συλλογή ο Dungeon Master καλείται να προσεγγίσει με έναν εντελώς καινούριο τρόπο τη διαδικασία του σχεδιασμού μιας περιπέτειας. Κάθε περιπέτεια παρουσιάζεται σε δύο εκδοχές: μία για τον Dungeon Master και μία για τους παίκτες. Με αυτές ο Dungeon Master θα εμπλουτίζει το παιχνίδι με προκλήσεις, εξαπατώντας τους παίκτες ως προς το σκοπό των αποστολών τους. Το Treasure Chest είναι ένα accesory χρήσιμο για όλους τους κόσμους του Advance Dungeons & Dragons, καθώς και για κάθε άλλο παιχνίδι ρόλων.

Το Treasure Chest είναι ένα accessory για τη σειρά Advance Dungeons & Dragons και μπορείτε να το προμηθευτείτε από το κατάστημα Κάισσα, Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους (τηλ.: 3606488), στην τιμή των 3.600 δραχμών.

BLACK SPINE

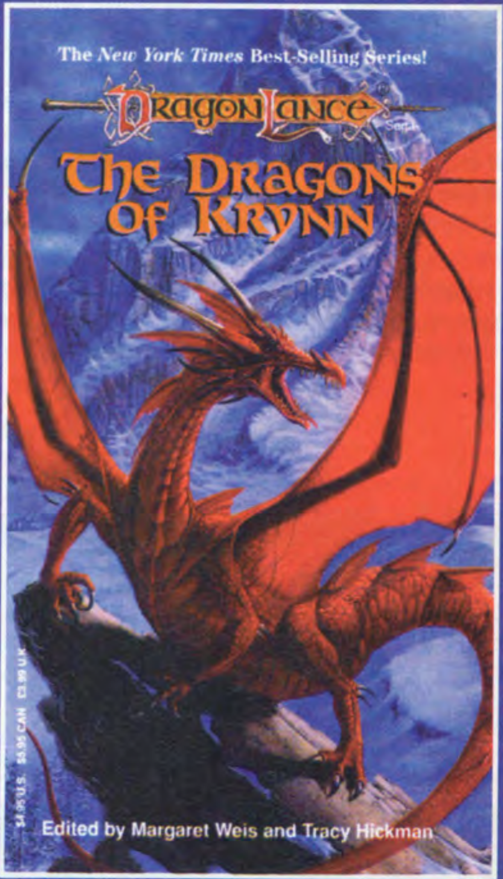
Αυτό το επικό αποκορύφωμα των Black Flames, Merchant house of Amnetch και Marauders of Nibenay έρχεται ως πρόκληση ακόμα και για τους παίκτες με τους ισχυρούς χαρακτήρες!

Επτά διαφορετικά σενάρια περιλαμβάνονται στο Black Spine, τη δεύτερη επική περιπέτεια που φτιάχτηκε για τον κόσμο του Dark Sun. Η βασίλισσα των Githyanki εξαπολύει τις στρατιές της ενάντια στον απομακρυσμένο πλανήτη, προτού προλάβει ο Athas να στείλει τις δικές του στρατιές. Μπορούν να σταματήσουν κάποιοι τις ορδές αυτές; Ισως όχι!

Το Black Spine είναι μια περιπέτεια για τον κόσμο του Dark Sun για επίπεδα 7–10 και διατίθεται στην τιμή των 7.200 δρχ.



THE DRAGONS OF KRYNN



Το Dragons of Krynn περιέχει ιστορίες με πρωταγωνιστές τους πιο δημοφιλείς ήρωες του Krynn, τους δράκους. Αυτή η ανθολογία έρχεται να καλύψει την απαίτηση για καινούριες ιστορίες στον κόσμο του DragonLance και δίνει την ευκαιρία να ξανασυναντηθούν πολλοί από τους συγγραφείς των παλαιότερων ιστοριών, όπως οι Douglas Niles, Richard A. Knaak, Nancy Varian Berberick και άλλοι πολλοί.

Το Dragons of Krynn είναι μια ανθολογία για τον κόσμο του DragonLance και κοστίζει 2.250 δραχμές.

NEWS

ROLE PLAYING GAMES

AGE OF HEROES

Ξαναζωντανέψτε τις αθάνατες ιστορίες των χρυσών χρόνων της αρχαίας Ελλάδας! Οι ήρωες της ελληνικής μυθολογίας - ο Ηρακλής, ο Οδυσσέας, ο Εκτορας και ο Αχιλλέας - είναι οι πιο δημοφιλείς μορφές αυτού του μύθου.

Το βιβλίο Ιστορικών Αναφορών, "Age of Heroes", προσφέρει πολύτιμες και συναρπαστικές πληροφορίες, οι οποίες θα αποδειχτούν χρήσιμες στο φτιάξιμο campaigns στο AD&D, βασισμένα στα ένδοξα κατορθώματα των ελληνικών πόλεων-κρατών.

Το Age of Heroes θα κυκλοφορήσει αρχές Απριλίου, στην τιμή των 4.950 δραχμών.



THE COMPLETE RANGER'S HANDBOOK



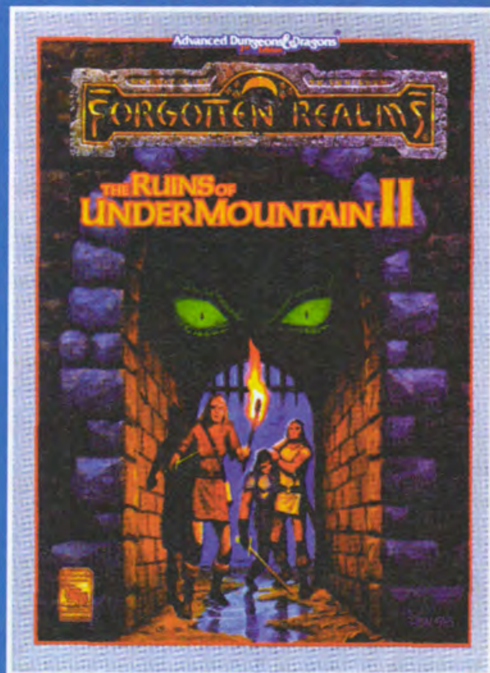
Οι Rangers είναι οι πιο σκληροτράχηλοι από όλους τους χαρακτήρες του AD&D. Επιτέλους, ήρθε ο καιρός να αποκτήσουν το δικό τους οδηγό. Με το Complete Ranger's Handbook, οι παίκτες έχουν πλέον όλα όσα χρειάζονται για να παίξουν αυτόν το χαρακτήρα.

Οπως και όλα τα άλλα βιβλία της σειράς των εγχειριδίων για τους χαρακτήρες, επεκτείνει το υλικό του Player's Handbook, δίνοντας περισσότερες προοπτικές στο παιχνίδι με τις πληροφορίες του.

Αποκαλύπτονται τα τεχνάσματα και τα μυστικά του Ranger και προστίθεται βάθος σε αυτόν το δυναμικό χαρακτήρα.

Είναι ένα Accessory της TSR για το AD&D και η τιμή του είναι 4.950 δρχ.

RUINS OF UNDERMOUNTAIN II:



The Deep Levels

Εχοντας ως έναυσμα το πολύ επιτυχημένο Ruins of Undermountain, η περιπέτεια αυτή εμβαθύνει ακόμα περισσότερο στα μυστήρια του φημισμένου Dungeon του Waterdeep.

Το Ruins of Undermountain II θα σας αποκαλύψει ολοκαίνουρια επίπεδα αυτής της θρυλικής κατακόμβης με ένα βιβλίο πληροφοριών 128 σελίδων, ένα βιβλίο περιπέτειας 32 σελίδων, τέσσερις έγχρωμους χάρτες, οκτώ καινούριες σελίδες για το Monstrous Compendium, καθώς και οκτώ κάρτες με παγίδες και θησαυρούς.

Το Ruins of Undermountain II μπορείτε να βρείτε στην Κάισσα της Γλυφάδας, Ι. Μεταξά 39, εμπορικό κέντρο Plaza (τηλ.: 8982057). Πρόκειται για μια περιπέτεια για όλα τα επίπεδα παικτών και η τιμή της είναι 7.200 δρχ.

ΘΕΜΑ

ΤΟΛΜΗΡΕΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΣΤΟΥΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ναι, είναι αλήθεια! Αλλάζουν όλα. Μερικοί κόσμοι εκσυγχρονίζονται, ενώ κάποιοι άλλοι περνάνε στο περιθώριο. Βλέπετε, η τεχνολογία προχωρά με γοργά βήματα και, απ' ό,τι φαίνεται, αγγίζει και τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων.

• του Θ. Καλφόπουλου

Για το Advance Dungeons & Dragons, η φετινή χρονιά φέρνει μια φαντασμαγορία συναρπαστικών περιπετειών, νέους κόσμους και τολμηρές καινοτομίες. Μία... χιονοστιβάδα από νέες κυκλοφορίες θα εμβαθύνουν την ενασχόληση με τους ήδη γνωστούς κόσμους του AD&D, ρίχνοντας φως σε εξερευνημένες και ανεξερεύνητες περιοχές, παράξενους πολιτισμούς και περίεργες φυλές.

Σταθερά, από το 1974, στην πρωτοπορία του χόμπι, η TSR εισάγει φέτος -για πρώτη φορά στην ιστορία του role playing- περιπέτειες με έτοιμη ηχητική επένδυση! Καθένα από αυτά τα προϊόντα, εκτός από τους χάρτες, τις κάρτες και τα βιβλιαράκια, θα περιλαμβάνει και ένα CD, στο οποίο έχει ηχογραφηθεί δραματική αφήγηση, πλαισιωμένη με ατμοσφαιρική μουσική και ειδικά ηχητικά εφέ.

Μπαίνει ουσιαστικά στο αρχείο το Dungeons & Dragons, η απλουστευμένη έκδοση που άνοιξε τις πύλες του παιχνιδιού σε εκατοντάδες φίλους. Παρ' όλα αυτά, το αγαπημένο campaign του Known World μετεξελίσσεται στον πιο πολυτελή και καλοδουλεμένο κόσμο του Advance Dungeons & Dragons. Ο κόσμος της Mystara λοιπόν, κλασικό fantasy με πολλά στοιχεία





του ευρωπαϊκού Μεσαίωνα, θα αξιοποιεί πλήρως τις νέες δυνατότητες, τις οποίες δίνει στο παιχνίδι η εισαγωγή CD. Η ξενάγηση αρχίζει φυσικά από το Karameikos: Kingdom of Adventure, ενώ με το DragonLance of Mystara ξεκινά ένα νέο μυθιστορηματικό έπος, που φιλοδοξεί να επισκιάσει τη δόξα των Chronicles του DragonLance.

Επειτα από αρκετά χρόνια σιωπής και συγκεχυμένων πληροφοριών, ανοίγουν ξανά για τους παίκτες του AD&D οι πύλες προς τους ασύλληπτους ορίζοντες των planes, των άλλων διαστάσεων ύπαρξης: Astral, Ethereal, Inner και Outer Planes. Στο campaign του Planescape, αφετηρία των περιπετειών είναι η πόλη Sigil, σημείο τομής όλων των διαστάσεων και πύλη προς κάθε πιθανή κατεύθυνση. Με το Planes of Chaos αποκαλύπτονται -επιτέλους- τα μυστικά των πέντε διαστάσεων. Μία απλή μετάβαση στην Αβυσσο ή στο Πανδαιμόνιο αποτελεί την πιο συναρπαστική περιπέτεια - και χωρίς να αναφερθούμε στα τρομερά τέρατα που κατοικούν εκεί. Το Planescape είναι ένα campaign, το οποίο μπορεί να συνδυαστεί με περιπέτειες στα Prime Material Planes και να αποτελέσει μηχανισμό μετάβασης από έναν κόσμο του Advance Dungeons & Dragons σε κάποιον άλλο. Με λύπη και νοσταλγία διαπιστώνουμε ότι περνούν στο περιθώριο οι μαγευτικοί κόσμοι του Greyhawk και του Spelljammer. Επισημαίνουμε όμως ότι, τουλάχιστον για τους αμετανόητους πιστούς του Greyhawk, δεν πρόκειται να υπάρξει έλλειψη υλικού, γιατί μπορούν να αξιοποιήσουν άνετα τόσο τις εξαιρετικές περιπέτειες που δημοσιεύονται στο περιοδικό Dungeon όσο και όλες τις γενικού χαρακτήρα περιπέτειες, τις οποίες θα εκδώσει και φέτος η TSR. Αν δεν υπάρχουν υποχθόνιες περιπέτειες στον Athas, ποιο αρχαίο κακό αργοσαλεύει στα νεκρά ερείπια της Sea of Silt; Και τι σημαίνουν οι φήμες για πλανητική εισβολή των Githyanki και για ένα πυκνό τροπικό δάσος καταμεσής στις άγριες αμμώδεις ερημιές; Ο κόσμος του Dark Sun αποτελεί πάντα αστείρευτη πηγή των πιο πρωτότυπων ιδεών. Νέες ψυχικές δυνάμεις, κανόνες για psionic combat και πολλές άλλες πολύτιμες πληροφορίες θα δουν το φως της δημοσιότητας με το Will and the Way: Psionicists of Athas.

Για τους φίλους των Forgotten Realms, η φετινή χρονιά προσφέρει πλούσιο υλικό. Η Waterdeep, αφετηρία και κατάληξη των πιο μεγάλων περιπετειών, παρουσιάζεται πιο ολοκληρωμένα από ποτέ στο City of Splendors, από τον ίδιο φυσικά τον El Greenwood. Για όσους νοσταλγούν τις πιο ριψοκίνδυνες υπόγειες εξερευνήσεις, έρχεται το Ruins of Undermountain II. Με το Elves of Evermeet θα προσπαθήσουμε να μάθουμε πολλά από τα πανάρχαια μυστικά των απόμακρων ξωτικών. Θα δούμε και μία τριλογία κωμικών περιπετειών με το Marco Volo, έναν πανούργο σωσία του διάσημου εξερευνητή Volothamp Geddarm, ο οποίος παρουσιάζει φέτος το Volo's Guide to the Sword Coast. Ποιος ηγείται των Orc της Sembia και ποιοι είναι οι Lizardmen της Dragon Coast; Στο Elminster's Ecologies ο θρυλικός μάγος απαντάει σε αυτές, αλλά και σε μυριάδες άλλες ερωτήσεις. Η πλούσια λογοτεχνική παραγωγή των Realms ολοκληρώνεται με δύο δεμένους τόμους: το Siege of Darkness, με τον ηρωικό Drizzt Do' Urden, και τη συγκλονιστική μυθιστορηματική βιογραφία του Elminster, γραμμένη από το δημιουργό των



Realms. Ποτέ δεν ήταν πιο σαγηνευτική η ανατολίτικη μαγεία του Al-Qadim. Υπάρχει κάποιος πιο ισχυρός από τους sha'irs, τους αφέντες των τζιν; Υπομονή, ίσως το μάθουμε όταν κυκλοφορήσει το Complete Sha'ir's Handbook. Στο Cities of Bone μας περιμένουν αξέχαστες εμπειρίες σε χαμένες πολιτείες, στις οποίες φαίνεται να κατοικούν πλέον μόνο οι άνεμοι της ερήμου και οι σκιές της νύχτας. Στο Corsairs of the Great Sea ξαναζωντανεύουν οι διαβόητοι πειρατές της Μπαρμπαριάς, ενώ στο Caravans, αίμα, χρυσάφι και μετάξι γίνονται ένα πάνω στην καυτή άμμο. Η εποποιία του DragonLance συνεχίζει φέτος κυρίως με την κυκλοφορία διηγημάτων και μυθιστορημάτων. Οι Margaret Weis και Tracy Hickman επανέρχονται δριμύτεροι με το Second Generation, ένα δεμένο τόμο ιστοριών για τα παιδιά των αγαπημένων μας ηρώων. Για τους πολυάριθμους φίλους του γοτθικού τρόμου, το Ravenloft έχει να παρουσιάσει, πρώτα απ' όλα, τη δεύτερη έκδοσή του! Σε ένα τεράστιο κουτί, που ενσωματώνει τα καλύτερα στοιχεία του Realm of Terror και του Forbidden Lore, παρουσιάζονται νέες επικράτειες σκοτεινών αρχόντων και αποκαλύπτονται άγνωστες πτυχές των ήδη γνωστών περιοχών. Με το Van Richten's Guide to the Ancient Dead θα εντρυφήσουμε στα τρομερά μυστικά της μούμιας. Η εξαιρετική Lisa Smedman, γνωστή από το Castles Forlorn, θα μας δώσει φέτος δύο καταπληκτικές περιπέτειες: Το Adam's Wrath, με το βλάσφημο δημιούργημα του διαβόητου Mordenheim, και το Awakening, με αρχαίους νεκροζώντανους σε ασυνήθιστο περιβάλλον. Το φετινό σκηνικό περιλαμβάνει ένα σκοτεινό αστερισμό από τις δημοφιλέστατες νουβέλες και τα διηγήματα του Ravenloft. Με το Masque of Red Death and other Tales, οι περιπέτειες εκτυλίσσονται σε άλλους χωροχρόνους, που προσεγγίζουν τη βικτοριανή εποχή. Επειτα από χρόνια παραπόνων και νευρικής προσμονής, θα πιάσουμε τελικά στα χέρια μας τα Complete Handbooks για τον παλαδίνο και το δρυΐδη. Ενας τόμος αφιερώνεται στους Villains, τους κακοποιούς που όλοι θέλουν να κατατροπώσουν ή να μιμηθούν. Θα πλουτίσουμε τη βιβλιοθήκη μας με ένα πολυτελέστατο λεύκωμα της πιο πρόσφατης εικονογράφησης των κόσμων του AD&D. Με το Deck of Psionic Powers, οι αναμετρήσεις ψυχικών δυνάμεων γίνονται γρήγορες, ευέλικτες και πιο επικίνδυνες...

Στα χνάρια του πολύ επιτυχημένου Dragon Mountain κυκλοφορούν φέτος δύο μεγάλες περιπέτειες. Στο Council of Wyrms, οι παίκτες βιώνουν την αγωνία μιας πανάρχαιας ράτσας, παίζοντας τους ρόλους καλών δράκων. Στο Red Steel, που συνοδεύεται από CD, ένα σπάνιο μέταλλο με μυστηριώδεις δυνάμεις γίνεται το κέντρο μιας θύελλας επικών συγκρούσεων. Στα Wizard's και Fighter's Challenge II οι ήρωες μπορούν να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους σε νέες, μοναχικές περιπέτειες. Είναι τυχεροί οι νέοι φίλοι του χόμπι, γιατί σύντομα θα έχουν στα χέρια τους την πιο κατανοητή εισαγωγή στο AD&D που θα μπορούσαν να φανταστούν. Το δελεαστικό πακέτο του First Quest θα περιέχει δεκαέξι σελίδες με κανόνες, τους οποίους χρειάζεται κάποιος για να ξεκινήσει τις περιπέτειές του, με φιγούρες, ζάρια, ένα CD με χρήσιμες συμβουλές και ηχογραφημένες περιπέτειες κ.ά. Τέλος, έχουμε και μία έκπληξη για εσάς: η εταιρία, που εκτός από role playing εφηύρε και τα βιβλιοπαιχνίδια, επανέρχεται σε αυτόν το χώρο με την κυκλοφορία μιας νέας σειράς βιβλίων Endless Quest. Οι μεγάλες περιπέτειες αρχίζουν στον πύργο της Κάισσα.



ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.100
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	COREL DRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX Σελίδες 128	1.800

• ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1Β' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.100
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.100
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.100
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S9.	**LOTTOWIN (win)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	39.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜΑ:........ ΕΠΩΝΥΜΟ:........ ΗΛΙΚΙΑ:........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........ Τ.Κ.:........ ΠΟΛΗ:........ ΤΗΛ.:........
ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........ ΗΜ/ΝΙΑ:........

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.........

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελόμενα είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την κάρτα μου: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

No ΚΑΡΤΑΣ........ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES



Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ, ΑΙΘΡΙΟΣ ΘΑ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ Ο ΚΑΙΡΟΣ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΑΦΙΞΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ ΤΗΣ T.S.R...
1 • ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994 Π.Χ.
Endless Quest BOOKS
κάισσα
ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ
ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
HOT PICK
Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α. TREASURE CHEST.
β. THE RUINS OF UNDERMOUNTAIN II: THE DEEP LEVELS.
ΤΙΜΗ: 1 ΑΣΗΜΕΝΙΟ ΝΟΜΙΣΜΑ
ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ...
First Quest
AUDIO CD GAME
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ "FIRST QUEST"? ΤΙ ΕΙΝΑΙ "AUDIO CD GAME"? ΥΠΟΜΟΝΗ!...
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
Age of Heroes
Campaign Sourcebook
AGE OF HEROES
ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΓΕΜΑΤΟ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΗ "ΧΡΥΣΗ ΕΠΟΧΗ" ΤΩΝ ΘΕΩΝ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΟΠΩΣ Ο ΗΡΑΚΛΗΣ Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ Ο ΕΚΤΟΡΑΣ Ο ΑΧΙΛΛΕΑΣ. ΠΟΛΥΤΙΜΗ ΟΣΟ ΚΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΗ ΠΗΓΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΘΡΥΛΙΚΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΑΔΑΣ.
DUNGEON OF FEAR
Ο ΗΡΩΑΣ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΕΙΣΑΙ ΕΣΥ. ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ DRAGON STRIKE ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΛΕΜΜΕΝΟ ΘΗΣΑΥΡΟ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ, ΤΗΝ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΥ ΚΛΕΦΤΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΞΟΔΟ ΑΠΟ ΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΟΥ LORD FEAR. ΕΧΕΙΣ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΟΥ ΜΟΝΟ ΔΥΟ ΜΕΡΕΣ. E.Q
CASTLE OF THE UNDEAD
Ο ΗΡΩΑΣ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΕΙΣΑΙ ΕΣΥ. ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ RAVENLOFT ΠΕΡΝΑ ΤΗΝ ΠΥΛΗ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ MALADORN, ΕΛΕΥΘΕΡΩΣΕ ΤΟΥ ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΥΣ ΣΥΝΤΡΟΦΟΥΣ ΣΟΥ ΚΑΙ ΑΠΕΦΥΓΕ ΤΗΝ ΟΜΟΡΦΗ ΑΛΛΑ ΑΠΕΙΛΗΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΜΕΝΗΣ ELIZABETH. E.Q
Forgotten Realms
Elves of Evermeet
ELVES OF EVERMEET
ΤΟ ΜΥΘΙΚΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ EVERMEET ΚΑΙ ΟΙ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΙΣ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΤΟΥ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΙ, Η ΚΟΙΝΩΝΙΑ, Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΧΝΕΣ ΤΟΥΣ.
Ravenloft
Adam's Wrath
ADAM'S WRATH
ΤΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ ΤΟΥ DR. MORDENHEIM ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΖΩΗΣ?
Forgotten Realms
The Ruins of Undermountain II
Treasure Chest
Al-Qadim
The Complete Sha'ir's Handbook
NOVELS
Crown of Fire
Night of the Eye
Seeker
RUINS OF UNDERMOUNTAIN II: THE DEEP LEVELS
ΟΙ ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΣ ΤΟΥ WATERDEEP ΚΡΥΒΟΥΝ ΚΑΛΑ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, 1 ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ, 4 ΧΑΡΤΕΣ, 8 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΙΑ ΤΟ MONSTROUS COMPENDIUM ΚΑΙ ΚΑΡΤΕΣ ΜΕ ΠΑΓΙΔΕΣ ΚΑΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ.
TREASURE CHEST
ΜΙΑ ΕΚΠΛΗΞΗ! ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΣΕΝΤΟΥΚΙ ΤΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ...
THE COMPLETE SHA'IR'S HANDBOOK
ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΝΤΑ ΠΟΥ ΠΡΟΚΑΛΟΥΝ ΤΟΝ ΤΡΟΜΟ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΦΟΒΕΡΑ ΤΖΙΝΙ ΤΟΥ AL-QADIM?
CROWN OF FIRE (FORGOTTEN REALMS)
NIGHT OF THE EYE (DRAGON LANCE)
SEEKER (DARK SUN)
FIGHTER'S CHALLENGE II
ΚΑΘΕ ΗΡΩΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΩΣΕΙ ΜΙΑ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΑ. ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΣΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ. ΜΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΠΑΙΚΤΗ /ΠΟΛΕΜΙΣΤΗ ΚΑΙ ΕΝΑ DUNGEON MASTER.
ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ Chaosium ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΣΥΝΤΟΜΑ
ΔΕΝ ΕΧΩ ΧΡΟΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΜΙΛΗΣΩ ΓΙΑ ΤΟ "FIRST QUEST"! ΟΠΟΥ ΝΑ'ΝΑΙ ΠΑΡΑΛΑΜΒΑΝΩ ΤΟ ΦΟΒΕΡΟ...
MAGIC The Gathering
ELRIC
-ELRIC, GAMEMASTER'S SCREEN.
-ELRIC, MELNIBONE.
"ΚΑΙΣΣΑ"
✓ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα) 546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734
✓Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλαζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
✓ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990
ΚΙΦ